
REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO
AÑO IX Nº 96 - 450 PTAS - 2,70 €
Nintendo®
Acción
HOBBY PRESS
REPORTAJE ESPECIAL
Los juegos que vienen para Game Boy Color: DKC, Lucky Luke, Batman, Dinosaur, Chicken Run
A EXAMEN
Mario Party 2
Pokémon Pinball
Duck Dodgers
Blues Brothers 2000
INTERNATIONAL
Nintendo
LICENSED PRODUCT
8 424094 810024 00096
Preview: Así es Majora's Mask
ZELDA, EL JUEGO PERFECTO
Turok 3: guía para dar caña al dinosaurio, paso a paso

Nintendo

pokemon.nintendo.es

¡FOTOGRAFÍALOS TODOS!

Pokémon™ Snap

Un nuevo reto llega a tu Nintendo 64 de la mano de Pokémon.
En Pokémon Snap podrás buscar y fotografiar a tus Pokémon
favoritos en su hábitat natural y coleccionarlos
con sus mejores poses en tu álbum.
Pokémon Snap - ¡Fotografíalos todos!

SUMARIO

Nº 96 Noviembre



El tema del mes

Legend of Zelda: Majora´s Mask

Va a ser la sensación del año (de éste y del que viene) en Nintendo 64 (y si nos apuráis también en las otras consolas). Miyamoto ha vuelto a diseñar una obra de arte, que Nintendo ha redondeado, por fin, con la traducción al castellano. Eso es para felicitarse, casi tanto como la maestría con que transcurre el juego. Una delicia que no debéis perderos.

Pag. 6

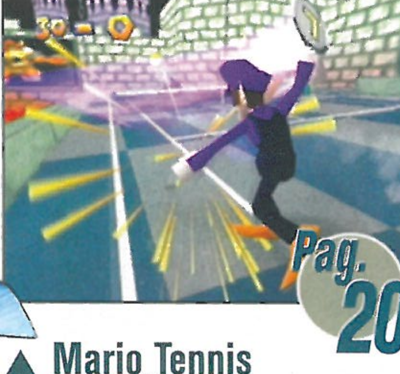
El imprescindible

Pokémon Pinball

Tan imprescindible como el resto de sus "hermanos", pero cambiando el tercio: la aventura RPG por un pinball la mar de jugable y adictivo. Así que vete acostumbrado a los flippers, reboteadores y a manejar la Poké Ball como un profesional, que al fin y al cabo el objetivo es capturar a los 151 Pokémon.



Pag. 30



Pag. 20

▲ Mario Tennis

Tras el golf, a Mario le ha dado por la raqueta y, como no podía ser de otra manera, protagoniza un juego de tenis fantástico. Con innumerables personajes, un estilo de juego que mezcla con sabiduría simulación y arcade, unas animaciones geniales y... qué diablos, que en juegos de tenis nadie gana a los chicos de Nintendo, menuda tradición tienen...



Pag. 12

◀ Especial Game Boy

Presentamos una selección de los juegos de Game Boy Color que más se van a llevar esta temporada y la que viene. Incluye grandes títulos, monstruos del software y sorpresas de lujo. No os lo perdáis, que nos ha costado...

Mario Party 2 ▶

La segunda de la fiesta de Mario es tan alucinante como esperábamos, y además está en castellano. Si tienes 4 amigos dispuestos a pasarlo bien, diles que se traigan sus pads y que vengan a tu casa. Diversión total.



Pag. 32



◀ Duck Dodgers

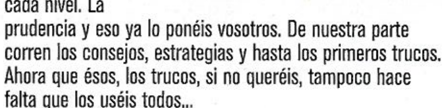
Genial el juego del pato. Aunque parezca que está todo explotado en el campo de las plataformas, aquí el amigo Lucas disfrazado de héroe añade unas cuantas dosis de originalidad y buenas maneras. Tiene también sus cosillas, en fin, pero tampoco vamos a decirlo aquí, delante de todo el mundo, ¿no? Que echéis un ojo a esta página para salir de dudas.

Pag. 36

Turok 3 ▶



Bueno pues ya era hora de que nos enfrentáramos al rey de los "cazadinos". De modo que aquí tenéis una bonita guía con las claves para hacer vuestro trabajo en cada nivel. La prudencia y eso ya lo ponéis vosotros. De nuestra parte corren los consejos, estrategias y hasta los primeros trucos. Ahora que ésos, los trucos, si no queréis, tampoco hace falta que los uséis todos...





Pag. 46

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición:
Jefe de Maquetación: Miguel Alonso
Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Álvaro Nicolás, Ismael Rodríguez, Sergio Llorente, David Moreno Colmena



Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero:
Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tel. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992





Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



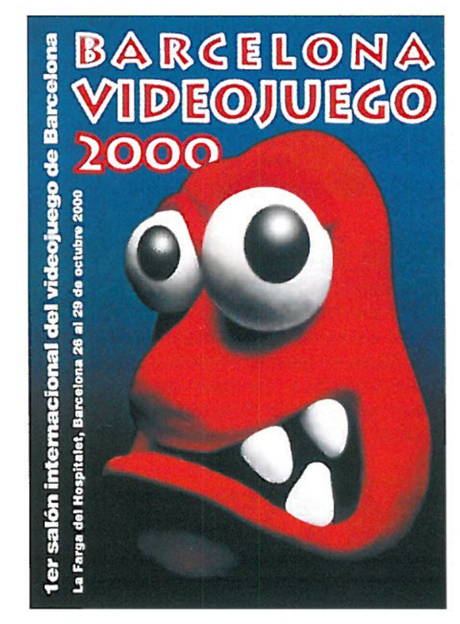
Ahora, podéis comunicaros con nosotros por e-mail

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.

trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos
nintendoja.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios
sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis decirnos
elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestras opiniones
consultorio.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas

Barcelona Videojuego 2000

La **primera feria dedicada íntegramente al videojuego en España** está a punto de abrir sus puertas. Barcelona Videojuego 2000 se celebrará entre los días **26 y 29 de octubre** en el recinto **ferial de La Farga, en Hospitalet de Llobregat**. El certamen, organizado por **Profei**, maneja números espectaculares: habrá **50 expositores** nacionales e internacionales, y se espera la visita de **4.000 profesionales del sector, a los que se añadirán más 50.000 usuarios**. La feria combinará la presentación de últimas novedades para consolas y PC con diferentes jornadas técnicas, y están previstas actividades como **campeonatos on-line o un taller de videojuegos**. Así que ya sabéis, los fans de los videojuegos tenemos una cita en Barcelona.

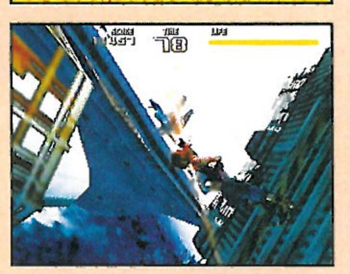


Lanzamientos de Nintendo 64 en Japón: ¡qué novedades!

¿No queríais saber lo que Nintendo Japón tiene previsto lanzar para N64? Pues aquí tenéis los datos, al menos hasta principios de año. Fijaos especialmente en que lo **nuevo de Pokémon** y la tercera de Mario Party ya tienen fecha. O sea que nos ganan, aunque aún no hayan visto por ahí lo de Joanna Dark. Y mucho ojito con las imágenes de **Sin & Punishment** que os ofrecemos.

- 21 Octubre: **Perfect Dark**.
- 10 Noviembre: **Custom Robo V2**.
- 21 Noviembre: **Sin & Punishment**.
- 7 Diciembre: **Mario Party 3**.
- 14 Diciembre: **Pkmon Stadium 3**.
- 14 Diciembre: **Echo Delta**.
- 21 Febrero: **Animal Forest**.





Sin & Punishment es un desarrollo de Treasure para N64. Se descubrió en el Space World, donde cautivó a prensa y público gracias a su brillantez gráfica, carga de acción y capacidad de "calar" entre los jugadores.

Konami firma con Universal

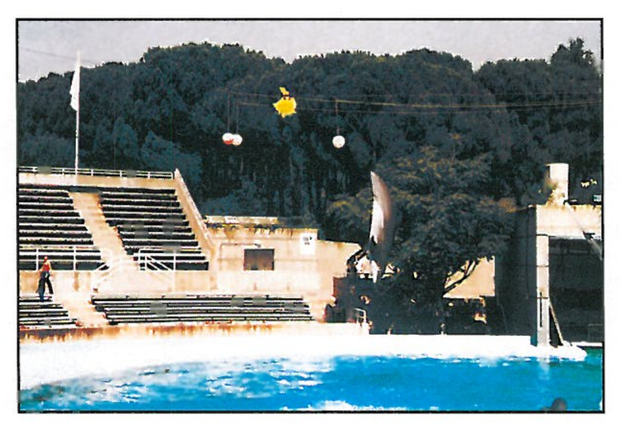
Konami ha firmado un acuerdo con Universal Pictures para **desarrollar software de nueva generación**. En principio la duración será de 5 años y entre las consolas "afortunadas" estará por supuesto GameCube. La noticia no se queda ahí, sino que además incluye tres juegos, tres proyectos recién iniciados con nombres peliculeros y de mascotas. ¡Sorpresa! Los de cine son **The Thing** y, **Jurassic Park 3; y la mascota es... ¡Crash Bandicoot!** Efectivamente, un popular personaje de PSX, que dará el salto a otras consolas aunque de momento no se ha hablado de fechas. Sin duda un buen golpe.

En el zoo, capturando Pokémon

A principios de este mes, nos fuimos al **zoo para asistir a la presentación de Pokémon Snap**. Fuimos y nos lo "pateamos" entero, participando en un genial **safari fotográfico** que nos propuso Nintendo. La idea era descubrir a los Pokémon ocultos y dar fe de ello con nuestra cámara. Y había premios. Lo que pasa es que nos liamos un poco los de Nintendo Acción y no terminamos como hubiéramos querido (nos perdimos yendo a la jaula de los monos, porque el peluche de Pikachu estaba en realidad en el de las cebras... ¡ah, no! ¡En los tigres!). Bueno, el caso es que lo pasamos muy bien buscando y fotografiando muñequitos de Pokémon.



Y al final de la presentación, quien quiso se retrató con Pikachu y junto a un invitado que desde luego ninguno esperaba: un pedazo de serpiente que nos colgaron al hombro, fría-fría, pero muy molona, sí.





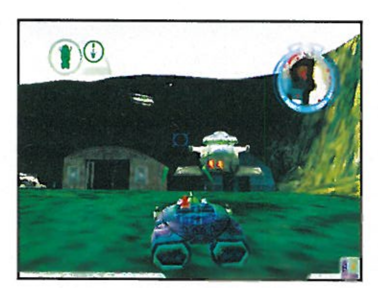
A la izquierda, Pikachu descubierto infraganti en la piscina de los delfines y foto atómica de los chicos de Nintendo Acción. Arriba, todas las fotos de los participantes en el safari.

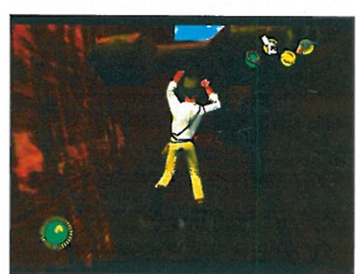
Lucasarts enseña más repertorio

Y es para Nintendo 64. Dos titulazos que acaban de ser confirmados por el gigante americano: **Indiana Jones & the Infernal Machine, y Star Wars: Battle for Naboo**. Ambos llegarán a España durante el año que viene, seguro, pero nosotros ya tenemos los primeros detalles.

La **aventura de Indy** está basada en el juego de PC, pero el engine ha sido rediseñado por **Factor 5** para sacar máximo partido de la máquina. Es una **aventura de acción en 3D** dominada por su exquisita técnica (nuevos efectos de luz, animaciones increíbles, transparencias) y una jugabilidad variadísima, que va a desafiar a cualquier tipo de público.

Star Wars: Battle for Naboo ya os lo hemos presentado. Está basado en el motor de Rogue Squadron, también optimizado por Factor 5. Tiene nuevos protagonista, vehículos y fórmula de combate. Pero lo mejor será el **sistema dinámico de dificultad**, que irá ajustándose según nuestra habilidad.









Noticias de Lego

Y jugosas, además. Lego Media, compañía de la que no sabíamos nada desde el anuncio de Lego Racers 64, avanza ahora el lanzamiento de tres títulos para Game Boy. Se trata de **Lego Alpha Team**, una aventura de espías; **Lego Stunt Rally**, donde podrás diseñar circuitos de carreras; y Lego Racers, para correr como un loco en el mundo de Lego. Todos llegarán en **noviembre**.

Megaman ataca de nuevo

Capcom ha preparado el "regreso" del humanoide azul tanto en Nintendo 64 como en la nueva Game Boy Advance. Para la primera, lanzará en Japón **Rockman Dash** (imagen de abajo), un action RPG, a finales de noviembre. Y para la revolucionaria portátil, da los últimos retoques a **Megaman Exe**, que responderá al esquema de arcade de acción total.



Comparando, que es gerundio y queda mucho más claro

Para que nadie se líe con el **tamaño compacto de su nueva consola**, GameCube, Nintendo ha publicado unas fotos bastante explícitas en las que se pueden apreciar realmente las medidas. Nada como tomar instantáneas de máquina, mando y miniDVD junto a otras referencias conocidas de sobra para que cuando hablemos de 150x110x161 -el tamañito de la nueva consola- no penséis que nos ha dado por el álgebra o algo así. Echad un ojo a las imágenes y empezad a presumir de máquina delante de los colegas...



Pad VS Pad. *El mando de GameCube es mucho más pequeño que el de Nintendo 64, queda claro. Su diseño es realmente genial.*





Consola VS Consola. *¿Dos NGC por cada N64? Bueno, habría que verlo. En esta imagen podéis haceros a la idea.*





El miniDVD. *A la izquierda, un prodigio de la tecnología; a la derecha, otro, sólo que con un poco menos de capacidad.*





Y de alto. *Pues de alto es..., es..., más bajita que una Game Boy. En fin, que tiene unas dimensiones estupendas, vamos.*

Llamadme NGC

En el país de las abreviaturas (EEUU, USA, IBM...) no podíamos esperar que a Nintendo GameCube se la llamara simplemente Nintendo GameCube. Será por eso que la **Gran N ha registrado las siglas NGC** para que se pueda utilizar la abreviatura siempre que sea menester. Así que nada de despistes si a partir de ahora hablamos de NGC como NGC (de hecho algo habréis leído ya en estas mismas páginas). Y que quede claro que experiencia en el campo éste de las siglas si que tienen. Si no a ver qué os dicen términos como NES, SNES, N64, GBC...





Turok 3: Ganadores de un cartucho para Nintendo 64

Nombre	Provincia	Nombre	Provincia
Oscar Santamaría Guinea	Álava	César Alegre Martínez	La Rioja
Víctor Alegre Hernández	Albacete	Daniel Bórnez Martínez	León
Adrián Salido Planelles	Alicante	Francisco Guerrero	Madrid
José Mª Morte Navarro	Alicante	Antonio J. Carrasco Cano	Madrid
Antonio Almazán Marchena	Barcelona	Carlos Vara Gil	Madrid
Mario López Sánchez	Barcelona	Javier Hernández Agudo	Madrid
Juan Pérez Lagunas	Cantabria	Jorge Quintana Vílchez	Madrid
Lorenzo M. Heredia López	Granada	Ismael Alonso Garrote	Salamanca
Alejandro Chansa Díaz	Guadalajara	Diego Llorente Sancho	Soria
Íñigo García Montero	Guipúzcoa	Javier Sánchez López	Toledo

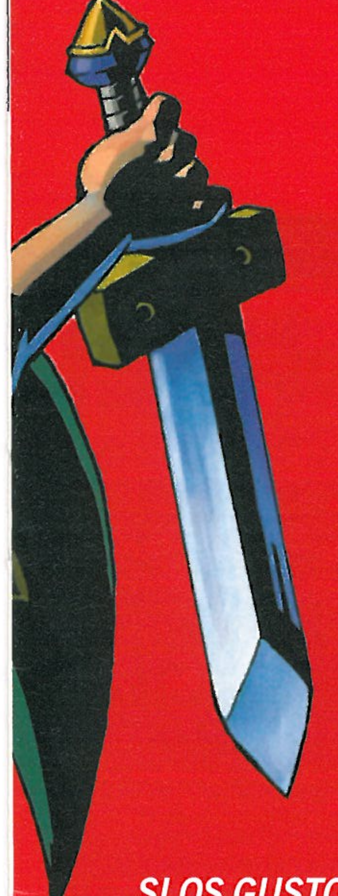
El juego más laureado del mundo consolero ya tiene su secuela a punto. Veremos nuevos personajes, nuevas ciudades, objetos y habilidades, pero podéis estar seguros de que la esencia Zelda, su fantástico ambiente, seguirá presente. Link es Link, y volverá para hacernos felices durante meses. ¿Listos para el reencuentro?

The Legend of Zelda Majora's Mask

A todos nos invade el recuerdo, no tan lejano, de las enormes partidas de dos días con interrupciones (paternas o parejiles) que nos echábamos a The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Esas doce (¿tantas?) Skultulas que nos faltaban, o cualquier pequeña curiosidad, merecían ser encontradas y, desde los más enanillos hasta los más acorchados, todo el mundo se ha echado su partidita al Zelda de N64. Así que, todos sabemos de sus virtudes jugables y técnicas. Pero esa obra maestra de los videojuegos, premiada por todos lados (incluso por el nuestro, cómo no) por méritos propios, va a encontrarse con la horma de su zapato: The Legend of Zelda Majora's Mask.

En este título encontraremos a Miyamoto en cuerpo y alma (bueno, el cuerpo, si eso, que se lo quede para él) continuando aquella idea que vio la luz en NES y fue creciendo hasta hacer de Shigeru y su título una de las parejas más laureadas del buen software de entretenimiento. Zelda no sería lo mismo sin él, y viceversa. Link, por su parte, sigue su ajetreada vida. ¿Queréis saber qué ha sido de él? Nada, nada, para eso estamos.

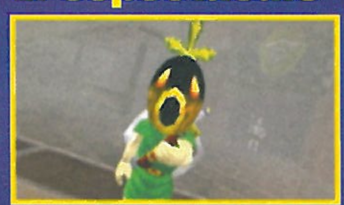




SI OS GUSTO EL PRIMER ZELDA, FROTAOS LAS MANOS PORQUE LINK VUELVE MEJORADO JUGABLE Y TÉCNICAMENTE

Máscaras y caretas: un vistazo

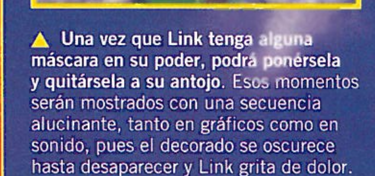
El espectáculo











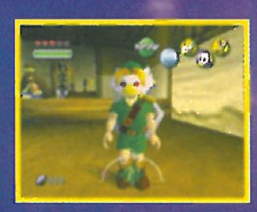
▲ **Una vez que Link tenga alguna máscara en su poder, podrá ponérsela y quitársela a su antojo.** Esos momentos serán mostrados con una secuencia alucinante, tanto en gráficos como en sonido, pues el decorado se oscurece hasta desaparecer y Link grita de dolor.

La utilidad







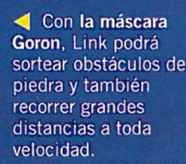






▲ Además de las **tres máscaras** que cambian el cuerpo de Link, podemos hacernos con **caretas**. Con ellas, aunque parezca mentira, **engañaremos a algunos personajes**, y otras nos darán **habilidades extra**.





◀ Con **la máscara Goron**, Link podrá sortear obstáculos de piedra y también recorrer grandes distancias a toda velocidad.





La máscara ▶ **Deku** ofrece las habilidades de lanzar burbujas, usar flores Deku para planear y flotar en las zonas acuáticas.

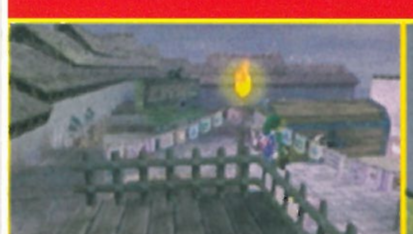
▲ La **máscara Zora** permitirá sentirse como delfín en el agua. Podremos bucear sin trabas.

VUELVE A CASA POR "NAVYDAD"

En una brumosa mañana de invierno tardío, la no tan imponente pero sí altamente atractiva figura de Link se vislumbra en lo más profundo del boscoso paisaje. Durante su regreso a casa a lomos de su apreciada Epona, e inmerso en cercanos recuerdos, Link es avistado por dos hadas, primas hermanas de Navy, diríamos, si nos atenemos a su redondo y brillante aspecto. Inesperadamente, sobre todo por parte de Epona, las dos hadas descienden hasta aparecer ante la quijada de la yegua. Epona, que estaba relajadita, rumiando unas briznas de fresca y verde hierba, pega un respingo de agárrate y no te menees. Pero Link, desobediente, no se agarra, se menea demasiado, y termina cayendo de mala manera al duro suelo. Menudo golpe.

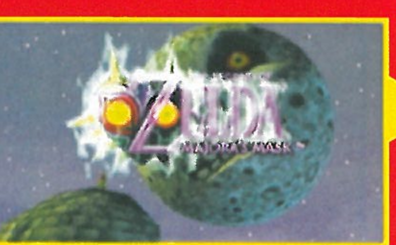


Aprovechando la inconsciencia del héroe, un rapaz que oculta su rostro bajo una llamativa pero más bien horrenda máscara (¿qué cara tendrá entonces, el pobre, para taparla con semejante muestra de originalidad plástica mal entendida?) aparece entre jirones de niebla y se agacha sobre el cuerpo de Link en busca objetos de valor. Cuál no sería su sorpresa al encontrar un por todos conocido instrumento musical: ¡la ocarina del tiempo! Aunque el zagal, pues pastorea hadas,









no conoce el valor de lo que atesora entre sus zarpas, el sonido del instrumento, del que no consigue sacar más que una mísera nota, le hace gracia, mucha gracia. Es tanta la hilaridad que le provoca que, con sus tímidas carcajadas, termina sacando a Link de su inconsciencia. Ante la sorpresa de nuestro héroe, el vil enmascarado no hace intención de devolverle la ocarina. De hecho, se la quiere quedar para él solito tanto como a Epona, pues de un salto monta sobre ella y arrea a la yegua rápidamente. Pero Link también es rápido y consigue engancharse a no nos preguntemos qué porción anatómica de la yegua. Tras unos metros de galope y una mala curva, Link termina en mitad de ningún lugar, observando cómo escapa su, desde este mismo momento, odioso y huidizo enemigo.

MEJORADO EN TODO, ¡Y EN CASTELLANO!

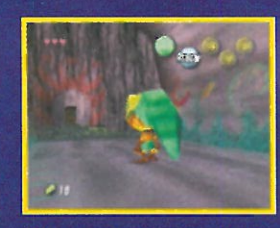
A partir de ese momento, **Link se verá inmerso en un mundo nuevo**, y no sólo porque no conozcamos a la gente, sino también en cuanto al apartado técnico. Por el lado gráfico, podremos apreciar, ya desde el comienzo, la **increíble definición gráfica, el fantástico colorido y la grandiosidad de cada escenario**. Las ciudades serán enormes, de hecho **cuatro veces más grandes que las vistas en Ocarina of Time**. Se dividirán en **cuatro zonas** que corresponden a los **puntos cardinales** y, aunque se cargarán cada vez que pasemos de una a otra, no notaremos la pequeña pausa. Baste el detalle para deducir el nivel técnico. Y de regalo, lo que Zelda exigía: **¡TEXTOS EN CASTELLANO!**



Primera partida: toca madera



▲ **Skullkid acaba de convertirnos en niño Deku.** Mejor hacemos caso a Tael...



▲ Pues estamos bien. A ver cómo **llegamos a esa puerta del fondo sin poder saltar**...



▲ **Nuestra hada nos enseña a usar las flores Deku.** Ahora todo es planear con tino y...



▲ ¡Guachis! Hecho. Ahora, a probar el **ataque Deku**. Más parece un baile, ¿hará daño?



▲ En una bifurcación del pasillo encontramos **un cofre con Nueces Deku**. La bomba.



▲ ¡Hola! **El fabricante de máscaras** es el dueño de la máscara Majora. Conoce a...



▲ ...Skullkid y, como **nos ofrece una solución** para volver a ser Link, vamos a ayudarle.



▲ Aunque tampoco podíamos decidir lo contrario... Tenemos **sólo tres días** para conseguirlo.



▲ **Haremos caso a Tael**, que sabe mucho, y buscaremos a esa tal "Gran Hada" por...



▲ ...**la Ciudad Reloj**. Un lugar lleno de vida y grande, al parecer. Bonita panorámica.



▲ **La plaza del pueblo parece acogedora** y... ¿y este perro?, ¿por qué nos persigue?! ¡GUA!



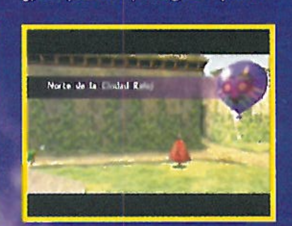
▲ Nada, **ni ladrándole nos deja en paz**. Mejor será poner los pies en Ponteve... ¿Qué?



▲ Pues **no nos dejan salir de la ciudad**. Subiremos aquella escalera, por si los perros...



▲ Ahora comprendemos por qué no dejan salir: ¡esto había que verlo! **La parte Este** es...



▲ preciosa, como la Norte, por cierto. **Vamos a curiosear** por ahí, cual perillán silvestre.



▲ **La casa del Alcalde debe ser muy lujosa**, pero no está abierta. Habrá que mirar la...



▲ ...hora más a menudo. Y el señor éste, también es para verlo. **¿Qué vendes**, hijo mío?



▲ **Un mapa de la ciudad**, y baratito. Ahora ya es más difícil convertirnos en unos...



▲ ..."perdidos de la vida", porque **aparece en pantalla la ciudad al completo**, al detalle.



▲ Encontramos la **Gran Hada** en un plis y nos pide encontrar a otra Hada. ¡Eso está hecho!

Un chico que, tras luchar con el demonio y salvar Hyrule, se alejó de la tierra que hizo de él una leyenda...









No te pierdas...

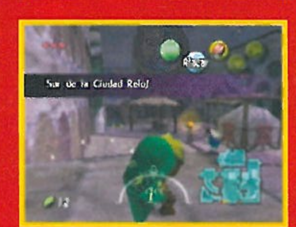


▲ **La cantidad de fantásticos personajes** que puedes encontrar durante el juego. Tanto amigos como enemigos se han diseñado con gran imaginación y mucha originalidad.



▲ Los **viejos conocidos aparecen** de nuevo en el juego, pero **con roles diferentes**. Por ejemplo, la vieja viejísima bruja, ya no será mala, sino que venderá pociones.

◀ Las **ayudas en forma de ítems** siguen estando repartidas por los escenarios, y algunas, como este cuarto de corazón, bien difíciles de localizar. Menos mal que los Deku (nosotros) podemos llegar a lugares muy altos.



PRIMERA IMPRESIÓN

☺ **Volver a vivir una aventura con Link es todo un placer**. No importa que sea más o menos "bonito", menudas tardes de Majora's Mask nos esperan. ¡Y hablando castellano, eh!

☺ Pero, conste, **sí que es mucho más "bonito" gracias al Expansion Pak**, y también **más complejo, más difícil, más adulto**... Mejor.

☹ Titirititi... Bueno, como no es fácil decir algo malo de este juego porque, sencillamente, no hemos encontrado punto alguno...

☹ ...sólo citaremos las dificultades que hemos tenido para rellenar estas líneas sin que parezca que no decimos nada de nada. Bueno, que nos obligue a utilizar Expansion Pak.

SIN PRISAS, SIEMPRE HAY TIEMPO

Al igual que en la primera parte, Majora's Mask **incluirá el factor tiempo** como uno de los más influyentes en su desarrollo, pero de una manera más compleja. Los **viajes en el tiempo** con años de diferencia se cambiarán por pequeños lapsos. De hecho, **el primer reto, conseguir nuestra ocarina, debe cumplirse antes de tres días**, ya que Skullkid, el zagal citado en nuestro bellamente ambientado relato, se hará con el control del mundo. Una vez conseguida, deberemos realizar todas las hazañas posibles ¡en esos mismos tres días! Utilizando la ocarina y conociendo la canción adecuada, retrocederemos de nuevo al primer día.

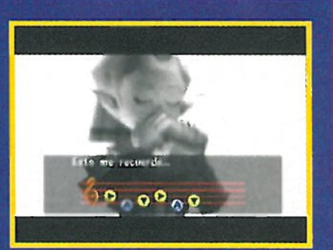
Pero hay otra cosita bastante importante: **las máscaras**. Por si algún Jimmy no se había dado cuenta, el título hace referencia a ellas de manera evidente. Y es que nuestro protagonista será víctima de un encantamiento lanzado por Skullkid, que **hará de él un niño Deku**. Sus habilidades cambiarán, ya no sabrá manejar una espada, pero sí lanzar burbujas. Tampoco el salto, que seguirá siendo automático, será ejecutado de la misma manera. Pero en cambio podrá hacer uso de las flores Deku, que permitirán el acceso a lugares imposibles de alcanzar para el Link que todos conocemos.

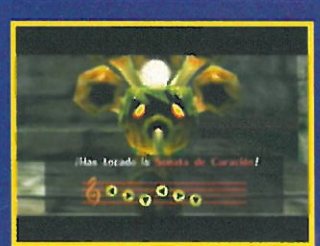
La historia es diferente, **el desarrollo más complejo**, e incluso el argumento será enriquecido con escenas cinemáticas que lo harán aún más vistoso. Pero lo que no cambiará será su capacidad para **divertir a todo el mundo**.

Tócala otra vez, Link









▲ **El Link Deku** no toca la ocarina. Saca un cacharro de cinco campanas que suena como a fagot revenido.

Volveremos a tocar la ocarina, tranquilos. Pero antes **debemos recuperarla de manos de Skull Kid**. Una vez en nuestro poder y tras recordar, en una emotiva secuencia, la canción del Tiempo, podremos tocarla en cualquier momento. Esa será la llave para controlar el tiempo casi a nuestro antojo.











▲ **Disparar burbujas es exclusivo de la apariencia Deku.** Servirá para defenderse, pero estarán limitadas por una barra.



▲ Encontraremos **cientos de detalles** que harán el juego más profundo y, al fin y al cabo, largo. ¿Nos haremos con todo?



▲ **Skull Kid es el primer enemigo "serio" al que deberemos hacer frente.** En un principio era buen chaval, pero a partir de su "casual" encuentro con la Máscara de Mujula, se tornó malvado, avaricioso, demasiado poderoso... y bien feo, la verdad.





▲ Por complejidad no será. Además de tener que encontrar la máscara, a Epona y demás, seremos miembros de una pandilla.

La pasión por Zelda

La imagen de un héroe

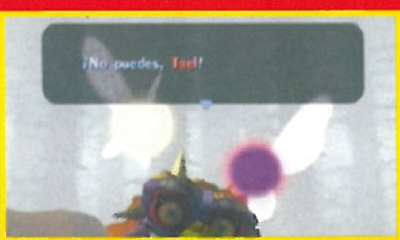
Cuando un juego llega a su sexta entrega, es que el público responde. Y si a la gente le gusta Zelda y el universo imaginario que ambienta sus cartuchos, es de esperar que dejen volar su imaginación. Estos **cuatro grandes dibujos que tenéis aquí no son más que una muestra de los cientos de obras, a veces maestras, que se encuentran en las páginas de los fans en Internet**.

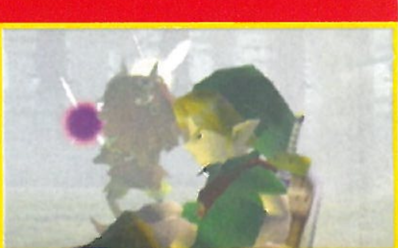
Lo más curioso es que, a pesar de que Link pocas veces se ha dejado ver en compañía de su amada Zelda (de hecho, se pasa todo el tiempo buscándola), las imágenes que plasman los fans están llenas de romanticismo, a veces sensualidad (no diréis que ese dibujo en blanco y negro no tiene su... gracia). Aunque también, volando, la imaginación llega a crear personajes nuevos, como la ambigua imagen de guerrero/a que tenéis aquí al lado. Aún así, es un placer **ver "el mundo de Link" desde otras mentes**.













Zelda y Link: tantas aventuras juntos...

Legend of Zelda
- 1987 (relanzamiento 1992)
- NES

Una aventura de una profundidad increíble, que **rompió moldes** gracias a la pila



para salvar el avance y la vista aérea. Link y Zelda no sólo introdujeron la tierra de Hyrule, sino además un nuevo mundo de posibilidades en juegos de aventuras.

Zelda II: The Adventure of Link
- 1988 (relanzamiento 1992)
- NES

Continuó donde su predecesor se detuvo. Como novedades, una **perspectiva lateral** para escenas de diálogo y lucha... y el estreno de las ciudades, como sitios donde obtener pistas para resolver los puzzles. Más magia y



movimientos que no consiguieron superar a la primera entrega. De hecho es considerada **la peor de la serie**.

A Link to The Past
- Abril 1992
- SNES

La tercera entrega es la mejor. El viaje a SNES reunía



las virtudes del original y la capacidad tecnológica de los 16 bits. La acción transcurre en el Dark World, un mundo oscuro y siniestro en el que disfrutamos con la **riqueza de detalles y texturas del juego**.

Link´s Awakening
- 1993 (relanzamiento 1999)
- GAME BOY (COLOR)

Se ha considerado el **mejor juego para la portátil de todos los tiempos**, y la versión en Color ha reafirmado esa



opinión. La aventura tiene lugar en un mundo extraño llamado Koholint Island, donde Link debe hacerse con 8 instrumentos que le permitirán regresar a su hogar. La versión COLOR cuenta con una mazmorra más que el original.

Zelda: Ocarina of Time
- 1998
- N64

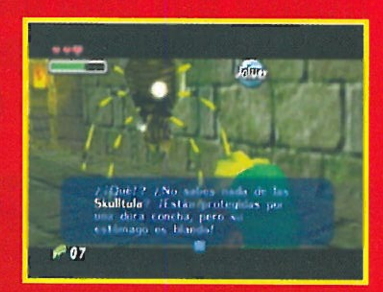
Se juega por **primera vez en 3D**. Pero la fama cuesta: dos años de desarrollo y siete en



la cabeza de Miyamoto. Controlamos a **un joven Link**, de 10 años, y **a otro más maduro**, de 17. Y no hay desdoblamiento de personalidad, aunque el lío continúa en el orden cronológico. Zelda V sucede años antes que la tercera entrega. Incluye increíbles puzzles y secuencias cinemáticas.



▲ **Los efectos de luz** no sólo incluyen sombras o reflejos. Si miras de frente al sol de la mañana verás la pantalla casi blanca.









▲ **El Expansion Pak** se notará en detalles como aquella definida antorcha llameante.

OCARINA... SUPUSO UNA NUEVA FORMA DE VER LOS RPG. MAJORA'S MASK, UNA NUEVA FORMA DE MIRAR A ZELDA.



▲ **El golpe circular** o "podador de los hierbajos" seguirá presente en esta última versión. Siega, siega, que suele haber premio.



▲ **El sistema de lucha** será exactamente el mismo que en Ocarina of Time.







Los mejores juegos que vienen para GBC

¡¡Game Boy está que arde!! No hay ni una sola compañía que no esté a punto de lanzar o prepare títulos para la portátil de color. Aquí tienes un informe de todo lo que viene para ya mismo y principios del 2001.



Lucky Luke in Desperado Train

■ Infogrames ■ Plataformas-acción ■ Noviembre

Un **nuevo y original** Lucky Luke se asoma a GBC con el **humor y la variedad** como puntos clave. Esta vez el vaquero no estará solo, sino que también podremos controlar a su caballo Jolly y a Rantamplán, el sabueso, a lo largo de los **15 niveles** (5 fases) planteados. Habrá además 5 minijuegos poco comunes, donde nos las veremos con los jefes de nivel, y algunos encuentros con la familia Dalton en fases de bonus. El asunto gráfico salta a la vista, y los movimientos parecen igual de buenos, así que ¡viva Lucky Luke!

▲ En los bonus nos reiremos apuntando a los Dalton, pero antes necesitaremos 5 estrellas.

▲ Brillante nivel gráfico y magistral uso del color.

▲ Rantamplán será la estrella de algunas fases.

◄ Variedad. De desafíos y de escenarios. Cinco grandes fases que recorrerán los Estados Unidos.

▲ Lucky continúa siendo un hacha a la hora de moverse...

▲ ... y de transportarse por cualquier lugar, difícil que sea.

Scroll que ► os persigue, plataformas, explosivos, puzzles y carreras de barcos... ¿alguien da más?

▲ Id practicando la carrera, que os esperan un montón de huidas.



Dave Mirra Freestyle BMX

■ Acclaim ■ Deportivo ■ Noviembre

El campeón de BMX te descubre derrapes, giros y espectaculares piruetas para disfrutar de tu bici. En **9 circuitos** y con **4 monturas** diferentes, harás diabluras.

Acclaim promete manejo ► sencillo pero difícil de dominar.



Antz Racing

■ Electronic Arts ■ Carreras ■ Diciembre

▲ Seis de los personajes del film competirán en 10 circuitos.

▲ Los escenarios serán fieles a los que vimos en «HormigaZ».



Animorphs

■ Ubi Soft ■ Plataformas ■ Noviembre

Los Animorphs son 5 jóvenes **capaces de transformarse en animales.** Como en la serie de televisión, deben salvar la Tierra **completando 5 misiones** en las que nos esperan muchas sorpresas.

▲ Habrá dos modos de juego: exploración y plataformas.

Donkey Kong Country

■ Nintendo ■ Plataformas-aventura ■ Noviembre

Lo hemos jugado y, creednos, es como llevarse la SNES a cualquier parte. Este **DKC portátil, milagro de RARE**, tiene todo lo que lucía la entrega original de 16 bits: los mismos niveles, personajes y animales. Para ello ha sido necesario construir un **engine completamente nuevo**, capaz de hacernos revivir las mismas buenas sensaciones de hace unos años. Como siempre, se han pasado porque además han incluido una **fase extra secreta, minijuegos de bonus**, y compatibilidad con cable Link y Game Boy Printer.



▲Ya sabes, coger bananas, evitar a los bichos, descubrir secretos, divertirse... las bases de DKC.





▲Los viajes de barril en barril le pondrán el toque de pimienta a las plataformas. Afina tu puntería.

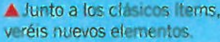


◀DKC viene con los textos en castellano, para entender mejor las bromas que gastan los Kong.

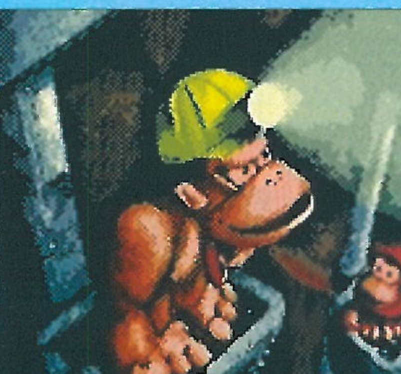


▲Diddy y Donkey se cambian con el botón Select.





▲Junto a los clásicos ítems, veréis nuevos elementos.



◀DKC es compatible con Game Boy Printer, con lo que podremos hacer bonitas pegatinas.



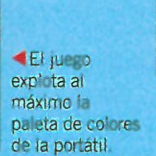
▲En juego, el manejo de los monos es increíblemente suave.



▲Ambos personajes disponen de diferentes golpes para defenderse.

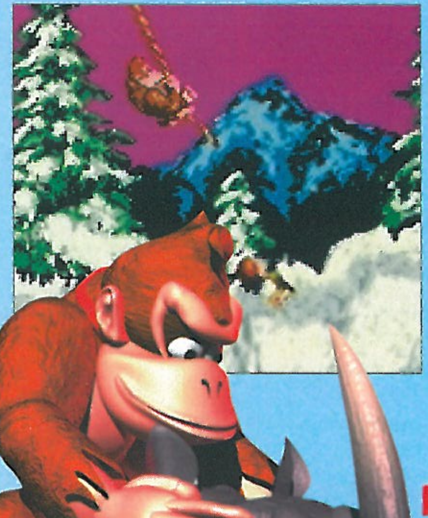


◀El juego explota al máximo la paleta de colores de la portátil.



El dinamismo ▶ y movimientos de los monos son para quitarse el sombrero.





◀ En mitad de tanta delicia gráfica, no debemos olvidar la jugabilidad. Es absolutamente adictivo, pero eso sí, difícil, no os vayáis a pensar que es una perita en dulce. Os durará bastante.

MINIJUEGOS DE BONUS PARA UNO O DOS JUGADORES



▲Minijuego para compartir: acaba con los kremlings que salen de los barriles llevando el punto de mira.



▲Éste va de pesca, pero también necesita puntería: suelta la caña y a ver cuántos caen en la barca.

EL MEJOR AMIGO DEL MONO SÓLO PODÍA SER... UN PEZ, UN LORO, UN RINO Y UNA RANA



▲Enguarde, el pez espada, es el terror de los mares. No hay quien se le resista.



▲Squawks, el loro, tampoco es querido perdérselo, como el resto de amigos.



▲Con Rambi, el rinoceronte, podremos descubrir pasadizos secretos.

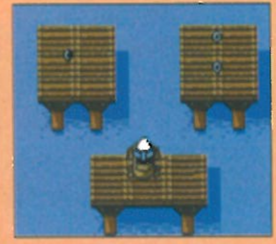
Los Pitufos 2

■ Infogrames ■ Exploración ■ Noviembre

Navidad Pitufa a la vista. Y con alicientes extra que la harán aún más azul. Aunque ellos empiezan con lunares negros. Todos, menos 5, que serán los que tengan que construir la máquina que ha ideado Papá Pitufo para devolverles a la normalidad. Así que les esperan **16 niveles** fantásticamente coloreados donde encontrar las piezas necesarias. No será una búsqueda a la antigua usanza. Tendrás que utilizar a los **cinco pitufos "sanos"** de forma que cada uno recupere una pieza sorteando una **genial mezcla de géneros**.


▲El juego es una mezcla de exploración, acción y conducción (de barcos, aviones y coches). El resultado es un cartucho electrizante.


▲Hay unos iconos en el juego que podremos coleccionar e intercambiar con otras GB.


▲Las fases de conducción estrenan perspectiva en el universo pitufo: desde arriba.


▲Los Pitufos 2 rompen con una nueva fórmula de juego, pero la calidad de siempre: altísima.

Dinosaur'us

■ Electronic Arts ■ Aventura-RPG ■ Diciembre

▲Controlaremos a 6 dinos, cada uno con sus habilidades.

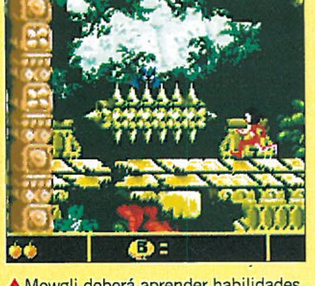
▲El juego combinará aventura y luchas estilo RPG.

El Libro de la Selva

■ Ubi Soft ■ Plataformas ■ Noviembre

Ubi relanza el clásico de Disney **explotando la paleta de colores GBC**. Serán cinco vistosos y enormes mundos por los que deberemos guiar los pasos de Mowgli... y evitar los de sus afilados enemigos.




▲Mowgli deberá aprender habilidades especiales para sobrevivir en la jungla.

Dinosaur

■ Ubi Soft ■ Aventura ■ Noviembre-Diciembre

La próxima peli de Disney ya tiene versión Game Boy. Es un atractivo cartucho en el que ayudaremos a los 6 dinos protagonistas a encontrar un lugar habitable: su mundo acaba de desaparecer, engullido por un meteorito. La idea es que **alternemos el control de los bichos**, ya que cada uno contará con unas habilidades diferentes. Se exigirán pues **ingenio y habilidad** para salir con buen pie. A cambio tendremos **buenos gráficos y una jugabilidad** a la altura de las circunstancias. Que Ubi sabe hacer estas cosas.


▲Serán en total 28 niveles en los que nos romperemos el coco para encontrar el camino correcto.


◀Tendremos el control de seis dinosaurios, que deberemos alternar para aprovechar sus habilidades.


▲La mecánica de juego es adictiva y hace pensar.


▲Eso rojo son los puntos para intercambiar los dinos.


▲La vista cenital permite ver una buena parte del escenario.


▲Cada fase reproducen un escenario de la película.

Chicken Run

■ THQ ■ Plataformas-puzzle ■ Diciembre

En la conversión portátil de la exitosa película debemos ayudar a Rocky, Ginger y la panda a cumplir su plan de escape. Será a través de **20 enormes niveles** que combinarán puzzle y plataformas y que nos situarán en los escenarios del filme. Para los que hayan visto la película, estarán todos los personajes y habrá **escenas cinemáticas** que nos sumergirán en la historia.



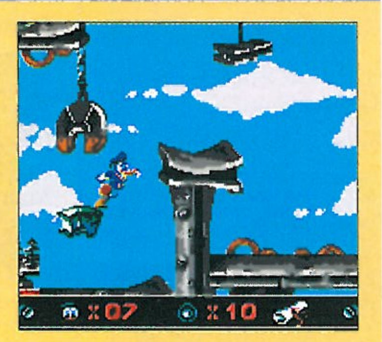

En el juego tendremos que ▶ ir cumpliendo varias misiones.


THQ ▶ asegura que el juego estará listo en Navidad, pero también podría salir en el 2001.

Donald Duck Quack Attack

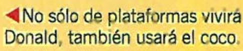
■ Ubi Soft ■ Plataformas ■ Noviembre

El genial pato Donald se verá envuelto en una aventura de lujo gracias a los diseñadores de Ubi Soft. Merced al **acuerdo firmado con Disney**, Ubi se garantiza una licencia de la que seguro sabrá sacar partido. Este Quack Attack es un **ingenioso plataformas** que destaca por su **brillante nivel gráfico, dinamismo y diversión**.Justo lo que le hace falta a un buen juego de Game Boy para llevarse el pato, digo el gato al agua.









▲Donald debe rescatar a su novia Daisy de las garras de Merlock.

◀El aspecto gráfico es alucinante, como podéis ver en estas pantallas.

◀No sólo de plataformas vivirá Donald, también usará el coco.



▲Los niveles tendrán un diseño muy variado.



▲Se han cuidado mucho las expresiones de los personajes.

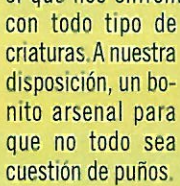
Batman of the Future

■ Ubi Soft ■ Beat´em up ■ Diciembre

Bruce Wayne ya no es Batman y Gotham City ha cruzado al siglo XXI envuelta en el mismo halo de corrupción de siempre. **El nuevo Batman**, un joven de nombre **Terry McGinnis**, se estrena en la ciudad con un interesante beat´em up en el que nos enfrentaremos con todo tipo de criaturas. A nuestra disposición, un bonito arsenal para que no todo sea cuestión de puños.



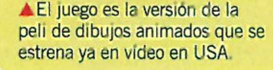
▲El nuevo Batman es más estilizado y ágil que antes.





Sí, tendremos que ▶ superar muchas situaciones adversas, porque además los rivales son listos.





▲El juego es la versión de la peli de dibujos animados que se estrena ya en vídeo en USA.



▲El equipo del murciélago es potente, pero antes hace falta encontrar cada arma.

Merlin

■ Electronic Arts ■ Plataformas ■ Diciembre

Un malvado dragón regresa cada 144 años para causar el mal. Es tarea de Merlín luchar contra él a través de **5 mundos** que combinarán **saltos y shoot´em up.**



Combatiremos contra más ▶ de 25 tipos de enemigos.

F-1 Championship 2000

■ Electronic Arts ■ Carreras ■ Diciembre-2001

Lo último en F-1 para la portátil nos pondrá al volante de uno de los **22 monoplazas** que corren en el Mundial, para rodar por los 17 circuitos oficiales. Podremos configurar cada auto, y los estrategas definirán tácticas a la hora de repostar.

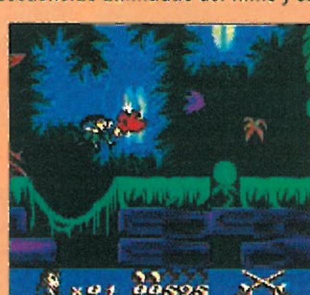


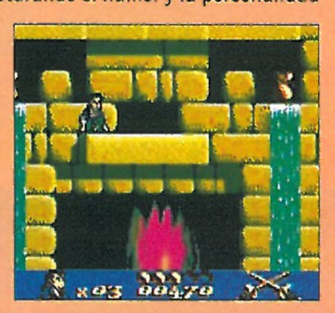
▲El juego utiliza un punto de vista 3D que proporciona gran realismo.

Oro y Gloria: El Camino hacia ElDorado

■ Ubi Soft ■ Aventura-Plataformas ■ Diciembre

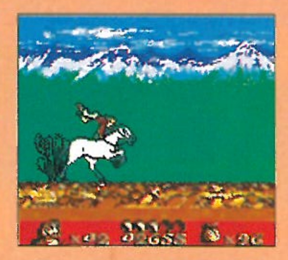
ElDorado narra las aventuras de un par de pilluelos españoles, Tulio y Miguel, que se deciden a ir en busca de la mítica ciudad americana. La película de **Dreamworks** ha sido adaptada a GBC incorporando secuencias animadas del filme y capturando el humor y la personalidad de ambos héroes. En el cartucho habrá un poco de todo. **Acción, aventuras, puzzles** y algún que otro salto de riesgo. Los gráficos, como es norma de esta casa, os dejarán boquiabiertos.







▲ElDorado seguirá con fidelidad el argumento de la película.



▲El juego será un desafío a nuestra habilidad e inteligencia.



▲Al inicio, elegimos con cuál de los dos personajes queremos jugar.

Disney´s Aladdin

■ Ubi Soft ■ Plataformas ■ Noviembre-Diciembre

Otro clasicazo de la portátil que regresa a todo color. ¿Lo recordáis? Ya, es que fue hace tanto tiempo... El caso es que el trabajo se amontona para Aladdin, que de una tacada debe hacerse con la lámpara mágica y rescatar a la princesa. El encarguito le va a costar sangre, sudor y lágrimas, o al menos saltar, descolgarse, trepar, y volar entre **8 mundos** mágicos profusamente coloreados. Además habrá enemigos, claro, ladrones, malabaristas, serpientes y al final el malvado Jafar, causante de todos los males... o quién sabe si de los mejores ratos junto a vuestra consola.



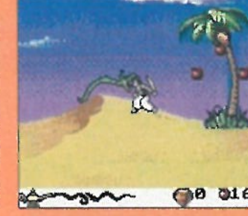
▲Lo creáis o no, Aladdin está subiendo por una cuerda mágica.

▲El mercado de Agrabah está cargado de peligros, ya lo veis.





▲Aladdin es un prodigio de movimientos. Puede realizar un montón de acciones.



▲Si se pone así, lo mejor es soltar la espada, o salir corriendo, tú eliges.

Supercross Freestyle

■ Infogrames ■ Carreras ■ Noviembre

Será el cartucho de motocross definitivo. Y motivos no le faltarán: tiene la licencia de la Federación Internacional de Motocross, pone en juego **7 prestigiosas marcas de motos** y a **20 de los mejores pilotos** (reales) de todos los tiempos. Por si no os bastan los datos, qué tal echar un ojo a las imágenes. Parecen gráficos de alta resolución, ¿verdad? Pues sí, lo son...



▲Tres modos de juego: arcade, championship y jump (arriba), con más de 16 saltos diferentes.



▲Habrá 13 circuitos indoor, inspirados en estadios reales, y 24 exteriores (desierto, bosque...)



▲Alucinando: ¡¡20 motos a la vez en carrera!! Y ya veis qué pedazo de gráficos lucen.

The Grinch



■ Konami ■ Aventura-acción ■ Noviembre

Película protagonizada por Carrey en el papel de un tío malvado que se apodera de la Navidad. A GBC llega en forma de cóctel acción-aventura habilidad, con un **estilo de juego muy sencillo** y un apartado gráfico que destaca sobre todo por su **originalidad**.



▲Tiene un estilo muy sencillo y jugable que parece superatractivo.



▲The Grinch es el antihéroe de la Navidad, ese tipo verde de ahí.

Gift

■ Virgin-Cryo ■ Plataformas ■ Diciembre





▲Gift combinará acción plataformera con puzzles 3D.



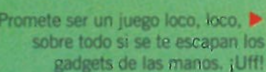
▲Serán 7 mundos que parodian famosas películas y videojuegos.

Inspector Gadget

■ Ubi Soft ■ Plataformas-acción ■ Noviembre

En el papel del torpe policía biónico, deberéis desbaratar los planes del Dr. Claw a través de cinco locos mundos. Para ello podréis solicitar la ayuda de vuestros **gadgets favoritos como los patines** o las piernas con muelles, todo vale para sobrevivir a peligrosas plataformas y otros problemas-obstáculos.

Promete ser un juego loco, loco, ▶ sobre todo si se te escapan los gadgets de las manos. ¡Uff!





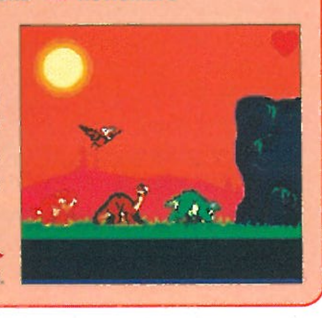


En busca del Valle Encantado

■ Virgin-Swing! ■ Lucha ■ Noviembre

Piecito y amigos protagonizan una clásica aventura de plataformas en la que tendremos que **ayudar a los dinosaurios** a sobrevivir entre cientos de peligros.

Nuestros amigos huyen del ▶ malvado Tiranosaurio Rex.



Fort Boyard

■ Virgin-Swing! ■ Plataformas ■ Noviembre



▲Aterriza en GBC la exitosa serie de juegos de PC.



▲Es un título de plataformas con muchos toques de acción.

V.I.P.

■ Ubi Soft ■ Acción ■ Diciembre

Pamela Anderson es una **brillante detective** de Beverly Hills que ha sido "reclutada" para rescatar a una famosa estrella de cine. Si te decides a apoyarla, te espera una **aventura de acción** a tope donde tendrás que **pilotar coches-globos-helicópteros**, probar todo tipo de armas y localizar a unos peligrosos delincuentes en los lugares más "glamurosos" de California. No iremos a hacerle un feo a la chica, ¿verdad?



▲Aquí nos veis pilotando nuestro helicóptero sobre los chaletes y mansiones de Beverly Hills.



▲El transporte sobre patines también se permite con tal de llegar rápido al objetivo: la playa.



▲La persecución en coches es al estilo Spy Hunter, con vista aérea y mucha, mucha emoción.

Road Rash

■ Electronic Arts ■ Arcade ■ Diciembre-2001

El clásico motero de EA promete movida portátil en breve. Apuntad sus poderes: **8 motos, 5 circuitos, 10 niveles** y un montón de golpes. Todo vale con tal de ganar.



Por fin este "arcade de combate" va a ver la luz. ▶

Toca Touring Car

■ THQ ■ Carreras ■ Noviembre-Diciembre

Si te gustan las carreras de coches, has llegado al juego definitivo. No es ya sólo que venga con licencia bajo el brazo, es que, como el del anuncio, lo vale. Ha elegido la **vista idónea, es rápido y suave**, cuenta con **coches reales** que circulan por recorridos de campeonato. Y sí, tiene una licencia muy buena detrás. ¿Pasa?



Compiten 6 coches a la vez en cada uno de los 9 circuitos disponibles. ▶



▲Tienes 8 coches para elegir: desde Audi A-4 a Volvo S-40, pasando por Laguna o Mondeo.



▲El tacto al volante es ejemplar. El coche sólo se encarga de ponerle chispa a la carrera.

The Mummy

■ Konami ■ Plataformas ■ Noviembre

Ahora eres el héroe de esta divertida película y debes **conseguir el tesoro de Hamunaptra sin molestar a la Momia**. Y si se despierta, intentar que no te pille. Tienes **50 stages** más o menos, repletos de peligros, enemigos y puzzles. Sobre todo de estos últimos. Por suerte, cuatro compañeros de reparto te ayudarán a salir vivo de ésta. De aquélla, ya veremos.

Excelentes imágenes animadas extraídas del film, saludarán nuestro avance. ▶



▲En cada stage hay que recoger una serie de ítems para que se abran las puertas de salida.



▲Hay cuatro personajes controlables, y cada uno cuenta con sus propios ataques.



▲A lo largo de cada fase también podremos hacer uso de diferentes y útiles ítems.

Laura: El Secreto del Diamante

■ Ubi Soft ■ Aventura-Puzzle ■ Diciembre

Tras Hype, Ubi prepara un nuevo juego con los Playmobil de protagonistas. Laura es un título recomendado para **chavales entre 6 y 10 años**, y llega en forma de aventura en la que tendréis que utilizar vuestra **habilidad, ingenio y perspicacia** para resolver cada una de las **5 misiones** que le han encomendado.



Con Laura, los chavales aprenderán a experimentar con su entorno y situaciones de la vida. ▶





Scooby Doo

■ THQ ■ Aventura ■ Diciembre



▲¿Hace una aventura, Shaggy? Pues aquí puedes vivir 4 episodios de la serie de dibujos.



▲En el juego aparecerán todos los personajes de la serie: Scooby, Shaggy, Fred, Daphne y Velma.

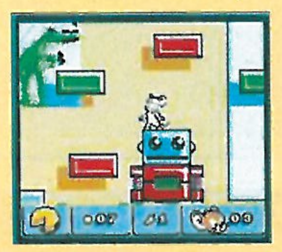


▲Será una aventura total, con puzzles, objetos interactivos... ¡¡y en un mundo 3D!!

Tom & Jerry in Mouse Attacks

■ Ubi Soft ■ Plataformas-puzzle ■ Diciembre

Juegas en la piel del ratón Jerry y tu misión es pasarlas canutas, digo muchas aventuras y tal, para rescatar a tus amigos de las garras del gato Tom. No, en serio, que te espera un viaje por **la casa de Tom y Jerry a través de 6 niveles** en los que aguardan multitud de sorpresas, incluidos más de **10 minipuzzles**, jefes finales y algún que otro salto imposible.



▲Si queréis daros una vuelta por el hogar de Tom y Jerry, este juego se desarrolla allí mismo.



▲Más de 10 minipuzzles de esta guisa están asegurados en el juego. Neuronas, id despertando.

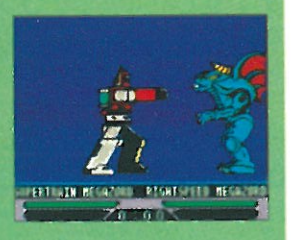


▲Jerry deberá medir sus fuerzas y habilidades a lo largo de los seis niveles que le esperan.

Power Rangers

■ THQ ■ Acción ■ Diciembre

Prepárate para meterte en la piel de un Power y disponte a luchar por la paz en el mundo. Aquí hay **20 niveles de plataformas, combate, acción** y pilotaje en los que deberás demostrar que mereces el puesto. Emocionante, ¿no?







▲El desarrollo del juego está inspirado en la serie de televisión.

Woody Woodpecker Racing

■ Konami ■ Carreras ■ Noviembre-Diciembre

El Pájaro Loco, Woody, se estrena como piloto en un juego que nos va a sorprender más **por su originalidad** que por su velocidad. Será cachondo ponernos a los mandos de estos vehículos que, como veis, son mitad pilotos y mitad karts. La risa está asegurada.



▲Podremos elegir entre ocho pilotos diferentes para competir.



▲El Pájaro Loco y sus amigotes competirán a lo largo de 15 circuitos.

Winnie the Pooh

■ Ubi Soft ■ Puzzle ■ Diciembre



▲Podrás jugar con Pooh, Tigger y sus amigos en más de 15 aventuras y minijuegos que desafiarán tu ingenio.



▲Se trata de "misiones" simples y divertidas, como pescar, capturar miel... aptas para un público de corta edad.

Hello Kitty

■ Ubi Soft ■ Tetris ■ Diciembre

Las innumerables fans de Hello Kitty están de enhorabuena. Ubi se ha hecho con los derechos para llevar a GBC su linda carita a través de un **divertido Tetris**. Para la ocasión, ella misma y sus amigos se estrenan como piezas del puzzle, junto a otros ítems que deberemos casar durante **11 niveles** nada menos.



▲Se nota quién es la estrella. Su estilo está por todas partes.



▲Las niñas (y niños) del mundo estarán encantados con el juego.

Robin Hood

■ Electronic Arts ■ Acción-aventura ■ Diciembre-2001

EA nos sorprende con un atractivo título en el que la estrella es Robin Hood. Acompáñale a lo largo de **19 niveles** hasta dar con el sheriff de Notingham. Si te atreves, te esperan **luchas sin cuartel**, visitas a ciudades misteriosas, diálogos con muchos personajes...



▲Visitaremos escenarios variados: bosques, ciudades, castillos...



▲Robin tendrá un buen arsenal a su disposición: arcos, espadas...

Xena

■ Virgin-Titus ■ Acción-aventura ■ 2001



▲Xena protagoniza una aventura épica a lo largo de 50 niveles.



▲Con el link cable conectamos con el cartucho de Hércules.



▲Sin duda será uno de los títulos punteros del año que viene.







"AUSTIN POWERS 2: WELCOME TO MY UNDERGROUND LAIR"

COMPAÑIA: TAKE 2.
GÉNERO: ACCIÓN.
Compendio de mini-juegos (Othello, el añorado: Piedra, Papel y Tijera, etc) y actividades, que aseguran un gran número de horas de diversión sin límites para los fanáticos de esta serie. Videoclips, salvapantallas y otros curiosos elementos se pueden encontrar en este cartucho que no tiene desperdicio.

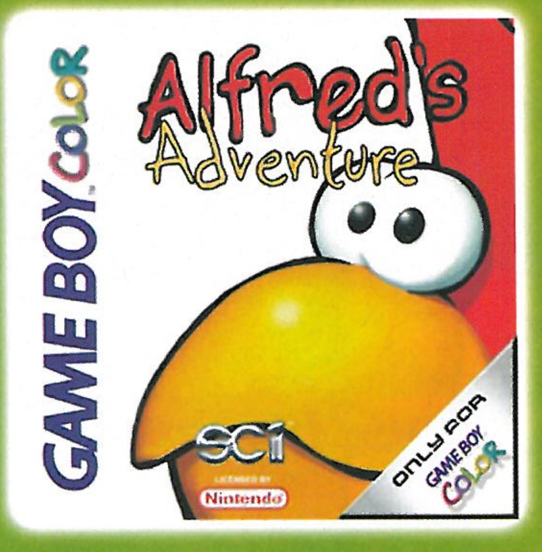
"AUSTIN POWERS 1: OH BEHAVE"

COMPAÑÍA: TAKE 2.
GÉNERO: ACCIÓN.
Las extrañas venturas y desventuras que rodean al insigne Austin Powers aterriza, con todo su esplendor en GBC. Convierte la pantalla de la consola en un pequeño portátil y disfruta de los múltiples mini-juegos y actividades, que tienen al particular Austin como protagonista. Totalmente compatible con el Link Cable ® y con el juego "Austin Powers 2: Welcome to my Underground Lair".

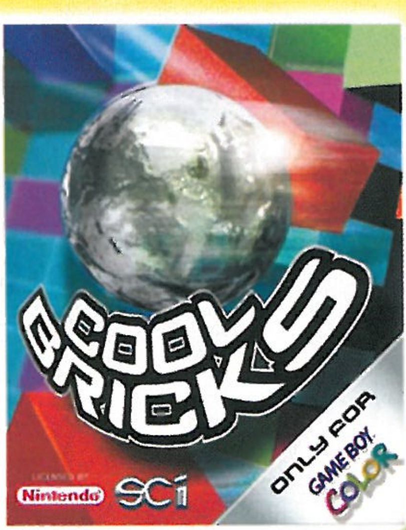
"F1 2000"

COMPAÑÍA: TAKE 2.
GÉNERO: CARRERAS.
Arranca los motores, prepara tu estrategia de competición y bate a todos tus adversarios, a lo largo de cada prueba. Toda la emoción y la máxima velocidad en tu Game Boy Color®.

¡¡¡ DALE CAÑA A TU GAME BOY COLOR !!!







"ALFRED'S ADVENTURE"

COMPAÑÍA: SCI.
GÉNERO: PLATAFORMAS.
Un total de 11 niveles, que discurren a través de 6 diferentes escenarios, deberá superar el valiente pollito Alfred, con el fin de salvar a su amigo Billy Egg. La diversión está asegura en este nuevo plataformas para la portátil en color de Nintendo.

"COOL BRICKS"

COMPAÑÍA: SCI.
GÉNERO: ACCIÓN/PUZZLE.
Regresa a la época dorada de los juegos arcade con "Cool Bricks". La misión será superar los más de 150 niveles utilizando una pequeña plataforma en la que debes hacer rebotar una pelota y romper el mayor número de ladrillos posible. Fácil ¿no?

DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70







Mmm... Tengo seiscientosmil millones de Euros en el banco, una modelo me ha pedido la mano izquierda, y no me estoy poniendo colorado por decir mentiras. ¿Entró la bola, entró? Pues va a entrar. ¡Llega Mario Tennis!

Mario Tennis

Características

- Nintendo 64
- Nintendo-Camelot
- Deportivo
- Noviembre
- 16 tenistas
- Expansion Pak


▲ Lakitu, como en Super Mario 64, es el cámara del juego y... (?!) ¿Cómo porras lo ha hecho?



▲ En las repeticiones veremos todos los golpes, incluso éste que se lleva Mario en el bigote.


▲ En esta prueba, las plantas piraña lanzan pelotas como churros, y tú debes devolverlas.


▲ Las animaciones tomarán protagonismo en el juego cuando consigamos la victoria.

¡Coge la raqueta! (y suelta esa sartén, anda)



▲ **Cinco modos**. Bien, bien. Sigamos un orden y probemos un partidito simple y llano.



▲ **Dieciséis personajes**. Qué bárbaro. Cogeremos a Waluigi y a la antecesora de Peach: Daisy.



▲ **Cinco canchas**. Guachis, em... Pues "composition", ya que vamos de orden y concierto.



▲ **¡Ya empieza!** Por si no teníamos miedo, la cámara enfrenta a ambos y se oye un...


▲ **...estridente sonido**, igual que el que produce el saque, imposible de responder y...


▲ Pues lo ha respondido la niña "gonina" ésta. Habrá que correr. Aquí vieneee... ¡TUND!



▲ ¡TOMAAA! Con un toque al A y un respingo de stick, hemos... ¡Veámoslo de nuevo!



▲ El punto se repite con **nuevas cámaras** y unos bellos efectos "estelares".



▲ ¡TUND! Y ¡RETUND TUND! El **golpe ganador** se ve varias veces seguidas, al estilo anime.


▲ Con el mostacho bien alto, seguimos **aprendiendo los controles**. ¿Subes a la red?.



▲ ¡Pues **toma pasada** por la derecha! Lánzate si eso, pero ya hemos ganado el primero.


▲ **Cambio de pista**. Da igual, hermosa, te vamos a dejar el marcador bien peladi...¡UPS!.



▲ Vaya con la niña, nos ha hecho un juego en blanco. A ver si con **otra cámara** va mejor.



▲ Sí, bueno, ya hemos visto que te gusta darle bien fuerte. **¿Cómo se hará eso de la estela?**



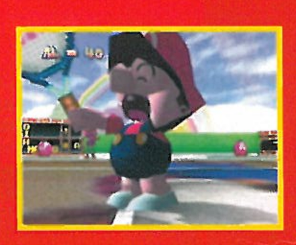
▲ Luego **miramos los controles** con más detenimiento. Ahora estamos a un puntito de ¡ganar!


▲ ¡GOL! Digo, ¡VIVA YO, GOL! **Waluigi muestra tanta alegría** que me he emocionado, ¡SIGH!

¡¡Y con Mario!! ¡¡Qué puntazo!!

El otoño ya está aquí, así que ya puedes buscar tu jersey de punto y... ¿no tienes? Pues háztelo tú. ¿No sabes hacer punto? Entonces no sigas leyendo, porque vamos a hablar de puntos, querido. De los puntos del **tenis más esperado por los usuarios de Nintendo 64**.

El primer punto a tratar (aquí van risas... gracias) es la **mezcla de realismo y fantasía** que conseguirá. Los **movimientos serán muy realistas**, con unas **animaciones fluidas y naturales** que harán que los personajes, además de poner cara de mala uva al pegar a la bola con fuerza, lleguen a lanzarse al suelo raqueta en ristre cuando se vean en apuros. También los golpes irán por esas lides: **globos, voleas y dejadas nos harán apreciar la buenísima física** que se ha aplicado a las trayectorias y rebotes de la pelota. Pero la fantasía comienza cuando, al golpear, vemos **la estela que va dejando** la bola. A partir de este momento, comprendemos que **Mario Tennis será un simulador... pero no**. Es decir, que ofrecerá toda la calidad y "seriedad" del género, pero incluirá **modos tan imposibles y conocidos** (ya en Mario Golf lo disfrutamos) como el **Ring Shot**, divertido pero difícil, ya que requerirá un **conocimiento total de los golpes y maestría en su ejecución**.



Y para no dejar de sorprender, Nintendo se ha sacado de la manga una **pista especial para Bowser**. Y cuando decimos especial, es porque incluirá... **¡uso de ítems!** Sí, cada vez que la bola cruce la red, pasaremos a tener un ítem: **caparazones** que buscan al oponente como un misil heatseeker, **triples disparos, estrellas de inmunidad, bombas, setas de doble velocidad**, y hasta pieles de plátano que harán resbalar al desgraciado tenista que las pise. Y otro punto (a reírse, majo) es el elevado **número de personajes que veremos, hasta dieciséis**. Entre ellos el recién llegado Waluigi, estrella que debuta en este cartucho como bestia negra de Luigi, y como el mostacho más elegante de la Gran N. Pero, ya le iremos conociendo mejor cuando tengamos el cartucho en casa, a eso de las dos... ¡en punto! ¿Ja, ja?









▲ **Si el contrario empieza a brillar**, ten cuidado: ¡supergolpe al canto!

◄ **El antihéroe de Nintendo**, el nuevo, tiene mal perder.

PRIMERA IMPRESIÓN

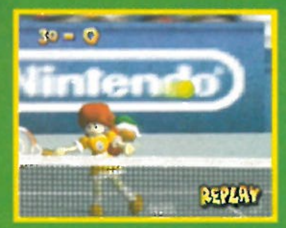
☺ Tiene una pinta de exitazo que tira para atrás. Tanto técnicamente como en jugabilidad. Y además incluye dieciséis jugadores y un montón de secretos que alargarán su duración.

☺ Todos los modos son adictivos, pero una partida a cuatro jugadores no tiene precio. Y cuanta más experiencia tengan, más divertida.

☹ El control es lo que más nos ha chocado. No es tan arcade como habíamos creído en un principio. Y la verdad es que cuesta hacerse a él, al menos una o dos horitas de juego.

☹ Pero vamos a ver, dieciséis personajes de Nintendo y... ¿dónde está Link, Pikachu, Diddy o Jimmy? Con haber dado un repasito a los del Smash Bros. nos habríamos quedado tranquilos.





Campeonatos "a mmmuerte"



▲ **Existen tres copas.** Cada una de ellas corresponde a una superficie distinta. Si ganas todas, se abrirán más aún.



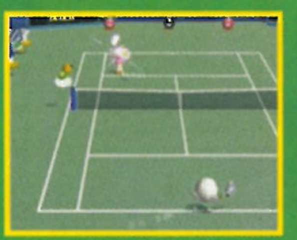
▲ **Participan ocho jugadores** en partidos eliminatorios a un solo set. ¿Ganará el del disfraz de m... esteeee, Donkey Kong?



◄ Los **efectos gráficos** apoyan la sensación de fuerza en los golpes.



En los ► momentos cruciales, **una cámara muestra un primer plano** del jugador. Un detalle que da todavía más emoción.



▲ **Boo** también juega, aunque no hay quien le pille a contrapié, oye.



◄ Hacer un **saque perfecto ("nice")** ofrece muchas ventajas, sobre todo si entra.



Ring Shot, ese viejo conocido



▲ **Existen cuatro modalidades**, entre ellas la de conseguir un **número determinado de puntos en un tiempo límite**.

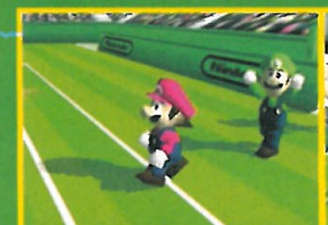


▲ **Los primeros retos serán bastante fáciles**, pero más adelante hará falta un control total de la raqueta.



▲ Una vez "reventado" el último reto, podremos marcar un récord que no lo supere ni Jimmy disfrazado de mono.

La presentación: una bomba



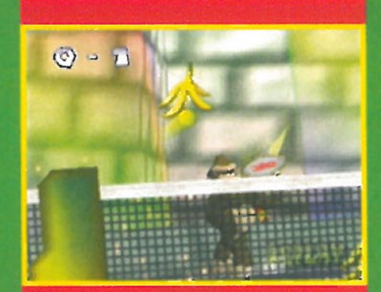








No te pierdas...



El escenario de Bowser es lo más original que hemos visto en juegos deportivos. Se mezclan arcade y simulación de manera "evidente".



El número de secretos del juego debe ser muy alto. Sólo con ganar un campeonato ya aparecen un personaje oculto y esta pista de Mario y Luigi.



El árbitro, aunque juegue Mario, es Mario. Lo comprobaréis a cada punto, cuando diga el tanteo con su famosa voz.



Esa estrellita muestra el lugar donde va a botar la bola después de un globo. Si consigues ponerte sobre ella, mate seguro.



El modo "Bowser" tiene una cancha muy especial. Además de poder utilizar ítems a cada golpe, es totalmente inestable. Si corres hacia la derecha, la cancha se ladeará justo hacia allí.






No todas las canchas tienen los gráficos realistas. ¿El Castillo de Mario 64?



Boo también sabe darle, además de volar. Y con fuerza, por el gesto que muestra.



Absolutamente todos los jugadores muestran una expresividad fuera de lo común. Ya sea ganando o perdiendo, tras cada punto veremos animaciones y expresiones faciales a mansalva.

REPITE, QUE NO ME ENTERO

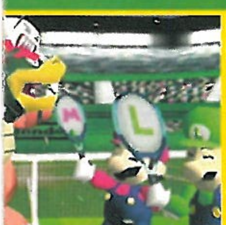


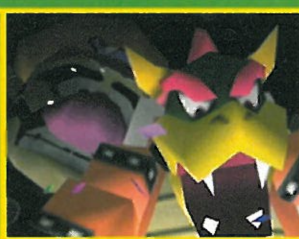






Si en pleno juego te distrajere la abuela preguntándote algo así como "¿te he dado la plasta hoy, hijito, o se me ha vuelto a olvidar que ya te la he dado, como esta mañana?", no creas que te vas a pasar la vida preguntándote qué ocurrió en aquel punto que perdiste. Todos los **puntos de Mario Party son repetidos con total fidelidad** y además, con un lujazo de **cámaras y efectos gráficos** pocas veces visto en nuestra consola. Se **repite todo a cámara lenta**, pero depende de la acción para ver un tipo de repetición u otra. En un "ace" veremos el saque, repetido de tres a cinco veces desde varios ángulos. Si el punto ha hecho tirarse al contrario, la cámara recogerá la estirada del perdedor... Tan espectaculares como la pregunta de la abuela.





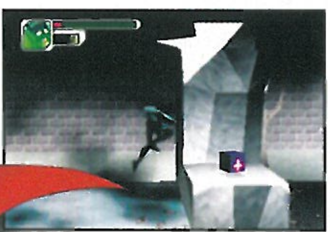
Con ustedes, las estrellas de la cancha (por Jimmy) Entran Mario y el otro, se ve también a todos los otros "otros", y aparece el malo nuevo, "Waluisito", y le suelta a Luisito: "¡qué passa!" (pero en extranjero). Entonces Bowser se cae de algún sitio muy alto y a Mario se le tensa la vejiga, pero el tortugo está de buenas y no se pegan ni nada. Luego aparece una bomba con patas y peta.

Batman: Return of the Joker

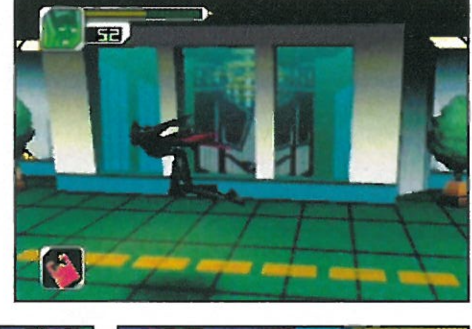
Consola: **N64** Compañía: **Kemco** Tipo de juego: **Beat'em Up** Lanzamiento: **Diciembre**

¡Mira abuelito, "murciégalos"!

Que no, niño! ¿No ves que es Batman? Y eso de abuelito... El niño éste no se entera de que ni yo soy su abuelo, ni son "murciégalos" lo que ve, sino la imponente figura del nuevo Batman. Y seguro que no tiene ni idea de que vendrá mostrando **un nuevo look, el de las "Animated Series"**. En el **beat'em up** que prepara **Kemco**, manejaremos a Terry McGinnis, una vez que el abuelito (esta vez sí) Bruce Wayne ha decidido que sus huesos no son lo que eran... Así, en sus **extensos niveles** tendremos que **pegarnos contra andanadas de mutantes**, en grupos de dos o tres o cuatro, entre los que también encontraremos robots, durillos ellos, y algún que otro jefe al finalizar la fase. Pero el malo malísimo es el archiconocido **Joker**, que se ve que se hincha a agua mineral y no le pesan los años sino los kilos, y se los gasta en tonterías como comprar laboratorios raros para crear mutantes a partir de las sobras de carne y plástico que recoge en el burguer de la esquina y... Bueno, mejor si viene traducido. Pero lo que podemos dar por seguro es que un género como el **beat'em up aún tiene mucho que ofrecer en** N64, y si Kemco nos lo da tan bien preparadito, da igual lo que haga el Joker: ¡lo vamos a machacar a golpes!



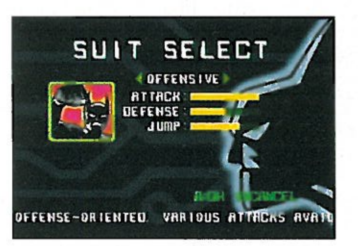
▲ **Encontraremos ítems** *por los escenarios. Algunos de energía extra, otros de munición para los "bát-tulos" del héroe.*



Batman llega a N64 con ganas de pegar una paliza al que se le cruce.

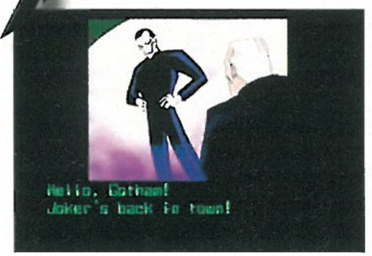
¿Qué me pongo para salir esta noche?



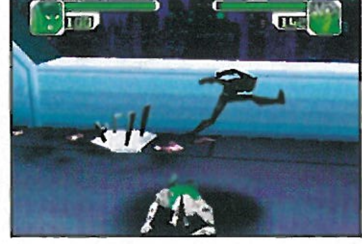




▲ **Puedes elegir traje** *cada vez que comienzas un nivel. Son todos muy elegantes, así, negros, con su capa y sus orejitas, pero en lo que debes fijarte es en sus virtudes. El "Ataque" potenciará la fuerza de tus golpes y te dará algo más de velocidad. El "Defensa" lleva unos escudos muy monos y resistentes, con lo que los golpes son menos. Y el "Salto" te dará la capacidad de brincar más y planear.*



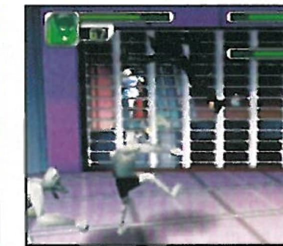
▲ **Entre fase y fase** *veremos un cómic que irá relatando la historia. Esperemos que en español...*



▲ **Los golpes** *que repartimos dependen del traje escogido. Pero siempre con una fluida animación.*



▲ **El joker,** *supongo. Pues que sepas que me he zampado todas las hamburguesas. Así aprenderás .*



▲ **Los enemigos** *pelearán con inteligencia. Intentarán rodearte y medirán las distancias.*

Primera impresión

☺ Un beat'em up es un beat'em up. En N64 no se prodigan mucho, y parece que Kemco lo va a arreglar ofreciendo además una buena calidad técnica.

☺ El héroe se renueva. No sólo el apartado gráfico destaca, también los métodos que utiliza: ¡viva el bat-sopapo!

☹ Aunque la inteligencia artificial parece trabajada, a veces los enemigos se "enganchan" entre ellos, y se quedan ocultos en los márgenes de la pantalla.

☹ Con las posibilidades del personaje, el diseño de los niveles parece demasiado lineal.







◀ **Los escenarios** *también estarán en contra de Batman. Sirva como ejemplo el cabezón de piedra, que ha decidido exhalar su fogoso hálito justo cuando el héroe pasaba por allí.*



HERCULES™

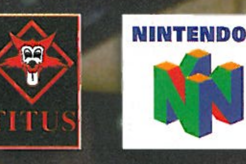
THE LEGENDARY JOURNEYS

Sumérgete en la mitología griega y lucha en una de las grandes aventuras épicas basadas en la popular serie de la televisión, Hércules: Los viajes legendarios.

- Posibilidad de jugar con tres personajes diferentes de la serie; puedes controlar a Hércules, Lolaus y Serena, cada uno de los cuales cuenta con habilidades y armas únicas.
- Adéntrate en uno de los 12 mundos maravillosos en 3D y explora la Grecia antigua, desde el soleado pueblo costero de Porticus a las montañas nevadas de Alpsius, explora los bosques de Traycus, plagados de bandidos, o el celestial monte Olimpo.
- Experimenta la aventura y la acción mientras luchas contra monstruos mitológicos y aterradores tales como los Minotauros, los Cíclopes, los Titanes y muchos más.

Combate solo o juntos en la última batalla para evitar que el malvado plan de Ares se cumpla y controle el monte del Olimpo.





Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60



PREVIEW

The World is not Enough

Consola: **N64** Compañía: **Electronic Arts** Tipo de juego: **Shooter 3D** Lanzamiento: **Final 2000-2001**

La secuela perfecta de Bond



Buena noticia, bondmaníacos: ya no tendréis que rejugaros más GoldenEye. Por mucho que os guste. **EA y Eurocom** tienen a punto la secuela más esperada. Con The World is not Enough, vais a poder ver de nuevo a través de los ojos del agente 007, el espía más grande. Y no os preocupéis porque no tenga la firma de Rare: su **increíble aspecto gráfico** y los mismos "guiños" que vimos en GoldenEye sabrán "compensaros" con creces.

Y eso, que estamos ante un **shooter 3D de acción total**, mucha adrenalina y los desafíos mentales y "manuales" (dónde si no se lleva la pistola) a los que nos tiene acostumbrado Bond. Metiditos en su gabardina recorreremos **10 enormes escenarios** (gran parte basados en el filme, con sus locales y todo) cumpliendo más de **30 misiones** diferentes. Por arsenal que no quede: **40 armas + gadgets, 30 exclusivos para esta versión**. Y más exclusividad: habrá modos, misiones y **escenarios específicos para N64**.

Pero se lo ha trabajado bien, Eurocom. Para poner en pantalla el detalle que estáis viendo, y que todo se mueva con ese ratio altísimo de imágenes (que lo hemos visto con nuestros ojitos), han tenido que "parir" **un nuevo engine**, que además dejara hueco para las muchas horas de diálogo (extraído del film) que leeremos/descifraremos para seguir avanzando.

A la hora de jugar, tiene exactamente lo que esperaríamos de GoldenEye II: un **control exquisitamente ajustado**, armas de doble función, gadgets como las gafas de visión nocturna, vehículos que podremos conducir. Y para redondear, opción de **expansion pak**, para ver las cosas todavía más claras.



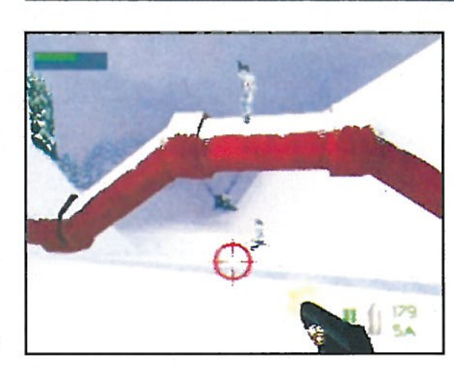
▲ **Estará ambientado** *en los escenarios reales de la película.*



▲ **Competirá** *con Perfect Dark para llevarse el gato de los shooters al agua.*



◀ **El juego incorporará todo tipo de gadgets,** *además de 40 armas listas para resolver cualquier contingencia.*



▲ **Las fases no serán lineales.** *Tendremos que cumplir diferentes submisiones en cada nivel.*



Primera impresión

☺ El detalle gráfico, la ambientación y el dinamismo son las tres joyas del nuevo Bond.

☺ Tener un nuevo juego del 007 ya es un éxito. Que además sea de esta categoría, es como para ir felicitándose. Gracias EA-Eurocom.

☹ Por favor, que llegue cuanto antes. Estamos seguros de que muchos se comprarían una N64 sólo por este juego.

☹ Que nos gustaría que llegara en castellano, y que las voces estuvieran dobladas. Eso sí que sería un punto.



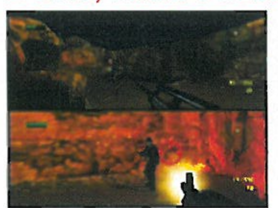
◀ **¡Olé, un BMW Z8!** *22.000.000 de pesetas a disposición de James Bond. Se supone que durante el juego vamos a poder darnos una vueltecita en esta bestia, aunque seguro que no será un paseo tranquilo...*





The World... se juega exactamente cómo esperábamos que se jugara la secuela de GoldenEye.

Doble, nada o multiplica por 4



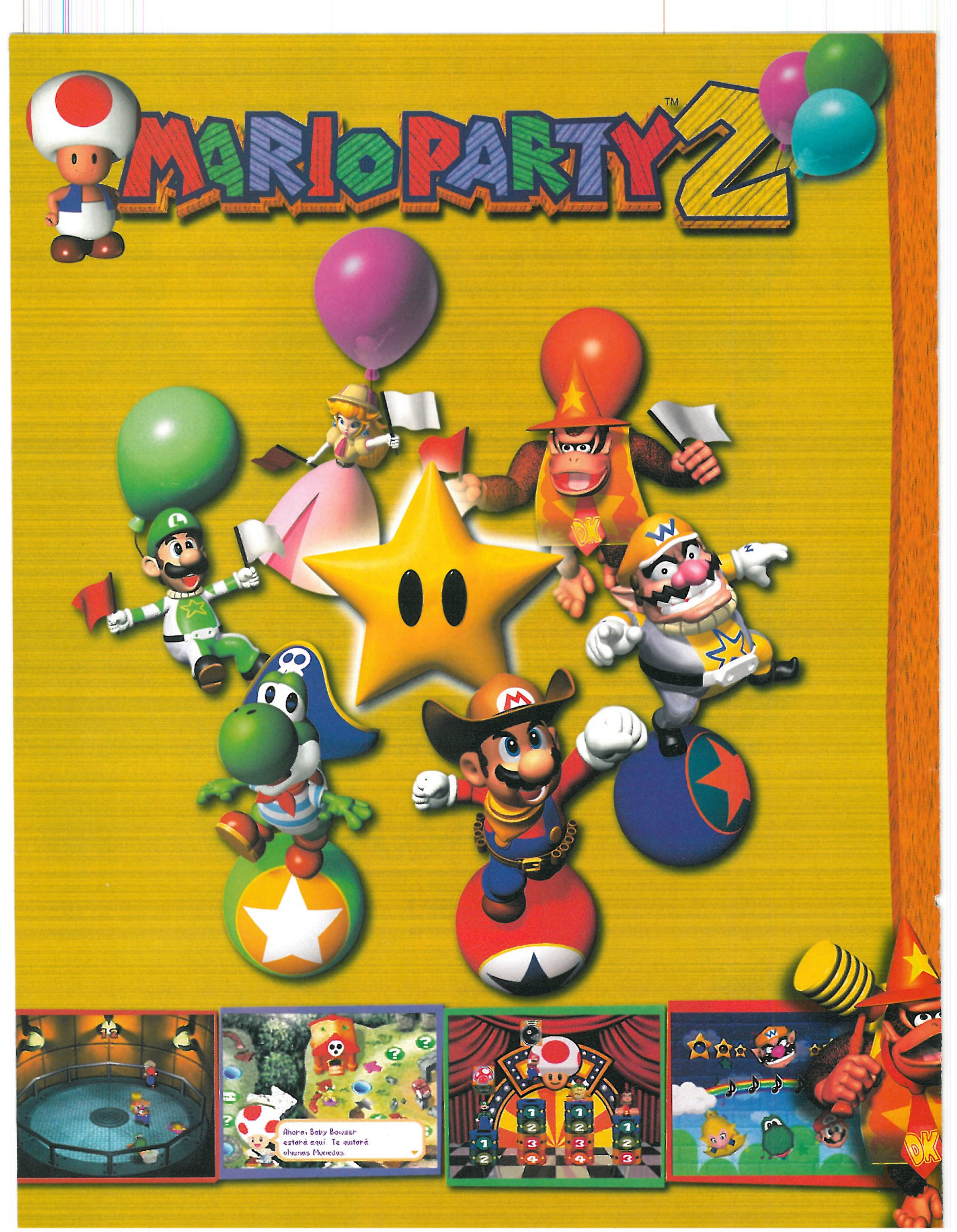




▲ **Eurocom conoce cómo hacer un buen multijugador.** *Ya lo demostró con creces en Duke Nukem, por citar uno de sus productos. Aquí la ocasión la pintan todavía mejor, así que se han estirado más. Como podéis ver, este multijugador reunirá emoción y tecnología, jugabilidad y un inmejorable aspecto técnico.*



◀ **El componente estratégico** *dominará gran parte del juego. Disparar por disparar no tiene gracia, así que lo suyo es añadirle inteligencia y habilidad a la misión.*


MARIO PARTY 2™
Ahora, Baby Bowser
estará aquí. Te quitará
algunas Monedas.


CONCURSO
¡APÚNTATE A LA FIESTA!, DESCUBRE AL PERSONAJE OCULTO Y GANA UNO DE LOS 40 JUEGOS QUE SORTEAMOS
NINTENDO64
MARIO PARTY 2
PAL VERSION
Nintendo
www.nintendo.es
Nintendo
BASES DEL CONCURSO
1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre " MARIO PARTY 2".
2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas formuladas se seleccionarán CUARENTA que ganarán el juego Mario Party 2 para N64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de Octubre hasta el 27 de Noviembre de 2000.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 28 de Noviembre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Enero de 2001 de la revista Nintendo Acción.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Nintendo España y Hobby Press.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
NOMBRE / APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD:
PROVINCIA:
TELÉFONO:
CP:
PERSONAJE OCULTO:

Nº 034 NIDOKING TALADRO POKéDEX
A 1,4m P 620kg
Usa su potente cola en combate para aplastar y
Nº 034 NIDOKING

La Pokédex muestra 150 números en los que irán apareciendo los Pokémon correspondientes a medida que los capturemos o evolucionemos (las evoluciones no se capturan, obviamente). Además, podemos ver la imagen del Pokémon elegido en dos variantes, dibujo y sprite (como aparece en la mesa de juego). Y, otra cosa que no podemos callarnos: que no se vea el número 151 no significa que no exista.

PLAY GAME!

Pokémon Pinball

Una partida, un **millón**

GAME BOY COLOR
NINTENDO
PINBALL
16 MEGAS
DOS MESAS
BATERÍA: SÍ

información del juego



Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

TEXTOS EN CASTELLANO

Finalmente, aquí está. Tenemos que confesar que hemos estado jugando con él desde que nos hicimos con la versión americana, lo que da a entender que **la cosa engancha lo suyo**. Sobre todo teniendo en cuenta que de esto hace una eternidad, y que, a pesar de todo, la **versión en castellano** también ha sufrido palizas de cuatro y cinco horas seguidas dándole a los flippers (mirando de reojo al jefe, pero bueno).

¿La Pokéball o el Pokémon?

La **Pokéball**, sin duda. Es la **protagonista del juego**. Cuidarla es lo más importante de todo porque, evidentemente, sin ella no podemos capturar Pokémon. En las **dos mesas del juego** debemos aprender **cómo abrir los agujeros que permiten la captura y evolución de Pokémon**. Aunque sólo es una de las cositas que puedes conseguir mandando a la bola de paseo. También hay **multiplicadores de bonus, potenciadores** de nivel de la bola, cambio de escenario, salvadores de bola, "Pika" infinitos (que evitan que la bola caiga por los lados), bolas extra... Como un pinball clásico.

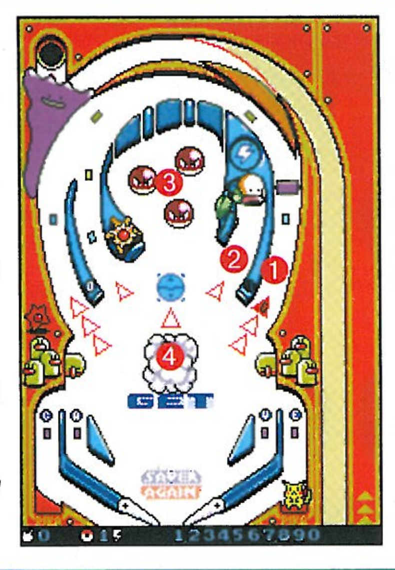
Pero lo que diferencia y hace tan adictivo a este título es, cómo no, **hacerte con todos**. Saber que si consigues cambiar de escenario verás un nuevo grupo de Pokémon, y que seguramente te falte alguno de ellos... ¡es que es inaguantable! El deseo de hacerse con todos es visceral.

Por supuesto, puede que los pinball no te llamen mucho la atención, pero podemos asegurar que en cuanto a realización técnica y jugabilidad, **éste es el mejor nunca visto en GBC**. Si te gustan los pinball y los Pokémon... ¡A fliparte!



¿Quieres Pokémon? ¡Pues pilla!

***Para conseguir que salga un Pokémon** en la mesa roja (en la azul también salen, pero no vamos a decíroslo todo, ¿no?) y poder capturarlo, hay que seguir varios pasos que pasamos a explicaros:*
❶→ Bucle. *Una vuelta por una de las rampas se llama bucle. Cada vez que hagas uno, se encenderá una flecha. Cuando* ***tengas dos o más flechas encendidas****, ya puedes enfilar hacia...*
❷→ La bocaza del Bellsprout *es el* ***agujero por el que debes colar la Pokéball*** *para entrar en el Modo Captura.*

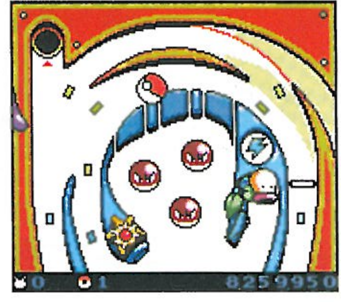




❸→ *Ahora tienes* ***dos minutos para conseguir al Pokémon****. Empieza por machacar los Voltorbs hasta rellenar la silueta del Pokémon que...*



❹→ *...acaba de aparecer abajo. Golpea al Pokémon real hasta completar* ***la palabra "Cógelo"*** *que aparece bajo él. ¿Conseguido? ¿Ya es tuyo? Pues te quedan otros 150...*



La mesa cambia según nuestros actos. Por ejemplo, dando en el Staryu, abrirás los pasillos hacia los Voltorbs, y Ditto, que bloquea el acceso al hoyo de Evolución, se esfuma al abrir ese modo.







A veces, la evolución no exige recoger ítems de experiencia "Ex", sino Piedra Lunar, Piedra Fuego, Cable Link... como en el RPG.

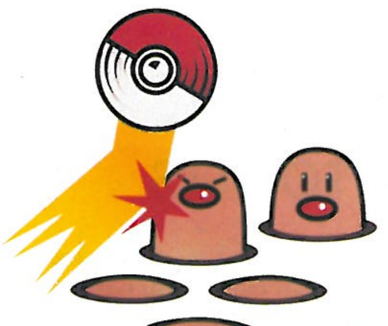
El límite de tiempo para cambiar de ciudad es el más corto de todos: ¡sólo 20 segundos!

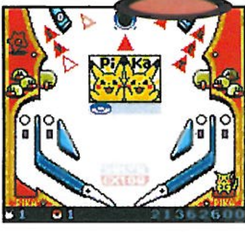






Sólo evolucionan los Pokémon conseguidos en la partida. No podrás escogerlos ni cambiarlos con los de tu Pokédex.





Este es uno de los premios más útiles. Con "Pika", te aseguras de que la bola sólo pueda colarse entre tus dos flippers, cosa rara, sabiendo utilizar los botones de falta.



¿Qué hago?





Las ***mesas de bonus son sencillas****, no te pongas así. En la de* ***Diglett****, basta con meter "padentro" a todos y al Dugtrio final.* ***Gengar*** *da pisotones que sacuden la bola, pero midiendo tiempos, hecho. A los* ***Seel*** *basta con ponerlos a bolazos. A* ***Meowth****, dale y coge sus monedas.*

El Análisis



GRÁFICOS **90**

Lo único que se echa en falta es más cantidad. La calidad es suficiente como para reconocer cualquier Pokémon, y la perspectiva da la sensación de "mesa de pinball".

MOVIMIENTOS **85**

La bola, con sus efectos y todo, y los Pokémon de las fases de bonus, perfectamente. Eso sí, poco más verás, excepto las correctas animaciones de rebotadores y molinillo.

SONIDO **94**

Las melodías son "remixes" de las del RPG, de calidad y pegadizas. Cada Pokémon hace su ruidillo característico (Pika dice Pika), y los efectos "pinball" ambientan con acierto.

JUGABILIDAD **96**

Sólo os podemos decir que es el juego de GBC más conocido de la redacción. Todo el mundo se ha echado una o doscientas partiditas. Eso sí, no nos ha gustado que en la edición europea no se puedan configurar los controles. El Select sigue estando muy lejos.

ENTRETENIMIENTO **93**

El caso es conseguirlos todos. Sólo hay dos mesas, Roja y Azul, pero cada una tiene los mismos Pokémon que las ediciones RPG, es decir, que hacen falta horas, días y semanas de juego para completar la Pokédex. Cuando la termines, no creas que lo dejarás. Seguirás jugando y jactándote de tu repleta Pokédex.

TOTAL **95**

- *Se sale en* **jugabilidad**. *Haz la prueba: deja la GBC con este cartucho en la mesa del comedor y ve a comprar el pan. Al volver, estará jugando el abuelo, con la lengua fuera, y tu madre gritándole que lo deje, que le toca a ella.*
- *Los* **controles** *no son todo lo ideales que eran pudiendo redefinirlos. Cuesta mucho salvar la bola a "faltas".*
- *La traducción al* **castellano** *de todos los textos, incluso gráficos, es un detalle. El Rumble, un detallazo.*
- *Es una pena que no se puedan* **intercambiar** *Pokémon. Tendría más gracia.*









Las estrellas son las que deciden, al final de la partida, quién es el ganador. Toad nos enseñará su ubicación, que irá cambiando a medida que las consigamos, para que dirijamos nuestros pasos hacia ellas. Pero cuidado, en esta segunda parte también tendremos a Baby Bowser como aguafiestas oficial. Si está en el camino de la estrella, ve pensando en "regalarle" unas moneditas extra.

Mario Party 2

Una **estrella** para todos



NINTENDO 64
NINTENDO
TABLERO
96 MEGAS
SEIS TABLEROS
BATERÍA: SÍ



La fiesta sigue, ¡y cómo! Si con la primera entrega nos pasábamos tardes enteras en animadas partidas a cuatro jugadores, ahora van a ser días. ¿Por qué? No, el juego sigue siendo igual: **tirar el dado, caer en una casilla determinada** y, cuando todos los jugadores hayan cumplido con su turno, minijuego al guijarro. Tan "simple" como la Oca. Pero se han incluido tantas **cositas nuevas** que, hasta poder verlo todo, hasta agotar todas las opciones posibles, se nos va a ir la tarde, la noche, la novia, la vejiga...

¿Están los viejos minijuegos?

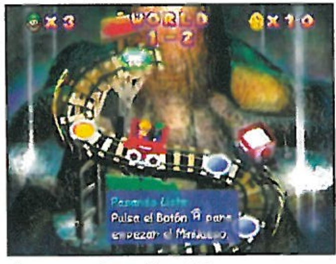
Están, están, pero eso no nos impide jugar: no por viejos son menos divertidos. De hecho, todos los minijuegos parecen de la misma hornada en cuanto a nivel técnico, mejorado sensiblemente. Eso sí, de los **cuarenta nuevos**, algunos llegan a sorprender por su originalidad y otros por... bueno, por simples (¿es un juego contar bichitos?). Pero, simples o no, no son más que uno de los **nuevos ingredientes** que nos trae Mario Party 2. Porque ahora hay objetos con los que podemos tirar dos veces, abrir atajos, e incluso "agenciarnos" los objetos de los demás jugadores. Y nos podemos hacer con ellos vía minijuegos o comprándolos en las tiendas. Sí, también **hay tiendas, y un banco, un ovni, teletransportadores, un tren**, un ojo maldito... Depende del escenario, pero cada uno de ellos tiene lugares que, al pisarlos, pueden cambiar el tono de la partida en un decir Javier, digo, Jesús. Por cierto, aunque la suerte sigue siendo el factor principal para ganar, ahora **todo es más justo**. Gracias a la **posibilidad de escoger las reglas**, podemos eliminar esas estrellas de bonus que se entregan al finalizar la partida, elegir el nivel de dificultad de los oponentes individualmente, y además se ha nivelado el número de monedas que adquieren los participantes de cada prueba: ya es difícil ver a alguien con "Monedas x 0" (excepto a ciertos redactores de NA).

En fin, que si fuiste uno de los que exprimió la primera entrega, aquí tienes **mil novedades por saborear**, y que si aún no has podido catarlo, no dudes que éste es el mejor juego de tablero, de los más entretenidos que puedes encontrar para tu consola. Terminamos con final apoteósico: **Mario Party 2 está en castellano**. Toma ya.

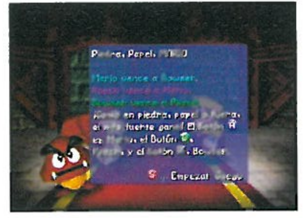
La Montaña de Minijuegos







*Es **el modo más divertido de todos para un jugador**, aunque hay que ganarse el acceso claro. Consiste en una **travesía a bordo de una vagoneta**, en la que deberemos **superar todos los minijuegos que se nos presenten** por el camino. Tiene tres niveles de dificultad y, lo más desafiante, **sólo cuentas con tres vidas** para toda la partida.*



Todos los textos están traducidos. Ya no hay líos de "comer bomba A" ni...



El Estadio de Minijuegos deja elegir entre tres tipos de competición.

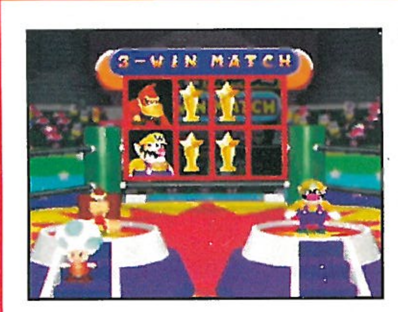


Aunque ahora todo sea más justo, la verdad es que no hace gracia ver cómo el maldito Luigi gana una estrella recién salida de un Bloque Oculto.



Mario vuelve a organizar la mejor fiesta multijugador para N64. ¡Y ahora todos hablan "españolo"!

Por un quítame allá esas pajas...

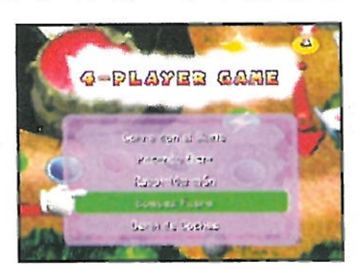




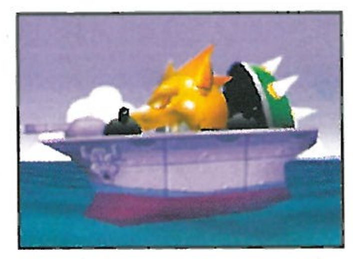




*Y por menos. El caso es poder **disfrutar de una sesión de duelos "a mmmuerte"** (Jimmy y sus vanas amenazas) contra otro jugador. Ya los habréis jugado en las partidas de tablero, pero mola más aún jugarlos en el **Estadio de Minijuegos**. Allí se acuerda a cuántas victorias va la cosa y, si se quiere (como Jimmy, el muy ególatra), también se pueden **elegir las pruebas entre las seis disponibles**. Son las más vistosas del juego, ya que ofrecen unos personajes tan grandes que se pueden contar los pelos del bigote de Wario: seiscientos tres, opina Jimmy.*



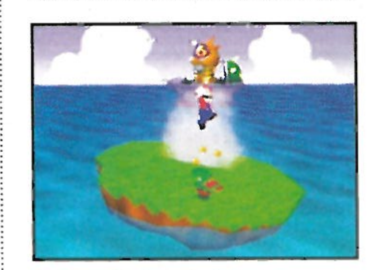
¿Nunca has visto un minijuego? Pues, después de cada turno, se escoge aleatoriamente entre cuatro de ellos.



Todos tienen una presentación en forma de pequeña animación, que pone en ambiente a los nerviosos jugadores.



Una vez en faena lo que importa es sobrevivir. Por mucho que chilles, si no manejas bien el mando, caerás al agua.

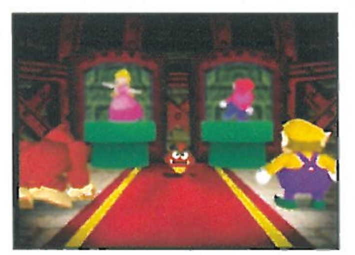


Se van eliminando jugadores, ya sea gracias a los bombazos que lanza el barco, o a las malas artes de los otros.



Ya tenemos un ganador, quien se llevará la mayor parte del premio, aunque creas que tú lo mereces más.



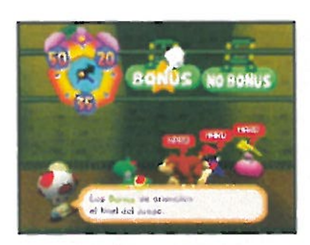




Las novedades respecto a la primera parte, además de las técnicas, incluyen las casillas de batalla, los duelos, trampas, hechizos, la tienda de ítems y el banco. Y, por supuesto, los cuarenta minijuegos completamente nuevos.



Parámetros



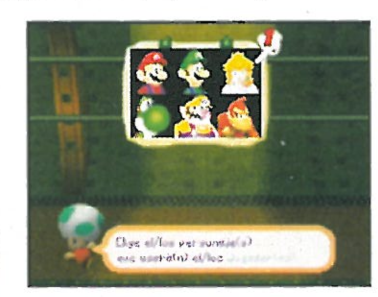


Antes de comenzar una partida de tablero, Toad nos ofrecerá las opciones a decidir. Entre ellas, además de la ***duración de la partida, podemos elegir la inclusión de bonus****, personajes de la CPU, nivel de dificultad uno a uno...*



El famoso minijuego de los "wiggles", de los que tanto se habló en la primera parte, se ha visto transformado tanto en gráficos como en ángulo de cámara y objetos a recoger.

Si dispones de cuatro mandos, tres amigos y una tarde de sábado, MP2 es tu juego.



Los personajes son exactamente los mismos del primer MP. ¿Cuándo meterán a Jimmy?





El sexto tablero, el de Bowser, no estará disponible desde el principio del juego.



Como veis, los tableros se han enrevesado dando como fruto más variedad de rutas.





¿Y ese disfraz de mono?





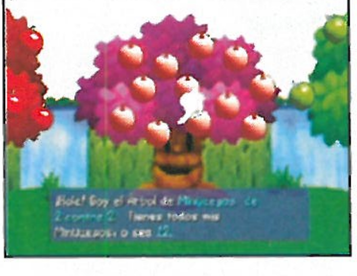


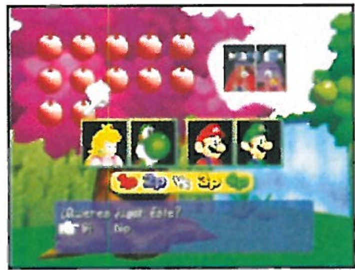




No, el mono es de verdad. Si te fijas, Jimmy, ***todos se disfrazan de cosas****: Mario, Yoshi, DK... Depende de la ambientación del tablero. ¿Enterado?*

Ven al Parque... de Minijuegos






Pues claro, a jugar. ¿A qué? Pues eso ***depende de los minijuegos que hayas conseguido comprar a cada uno de los árboles****, pero vamos, seguro que terminas teniéndolos todos y viniendo aquí a batir los récords de tu hermano.*





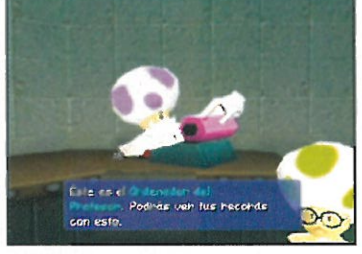
Los objetos son muy útiles a lo largo de las partidas de tablero. Lo normal es comprarlo en la tienda, con el consiguiente gasto de monedillas. Pero, si caes en la casilla adecuada, podrás hacerte con uno sin gastarte nada. Eso sí, debes demostrar algo de habilidad.



Mmm... Mu... Muchos parecen. Veinti...? Dieci...? No, Jimmy, seiscientos tres no.



¿A quién le explotará la bomba? ¿Mario, Peach, Yoshi, al del disfraz de mono...?



Las opciones del laboratorio, al igual que los juegos, también salen poco a poco.




RESULTS

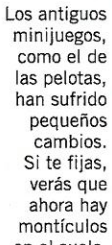
1st		★x0	x23
2nd		★x0	x18
3rd		★x0	x 8
3rd		★x0	x 8

Al final de cada minijuego se reparten las preciadas monedas. Son importantes, pero aún más las estrellas, de las que depende el puesto que ocupes.



El orden de tirada siguen dándolo los dados al comenzar.

Cincuenta y seis minijuegos, seis tableros y modos para regalar. Todo en Mario Party 2.




Los antiguos minijuegos, como el de las pelotas, han sufrido pequeños cambios. Si te fijas, verás que ahora hay montículos en el suelo.



El caso es que todo empieza con una pelea por el nombre del mundo. Lo veréis en la presentación, en una bella obra de teatro.

El Análisis

GRÁFICOS **87**

Han sido mejorados respecto a la primera entrega, pero aún así, siguen algo discretos. Lo mejor, los efectos de sombras y luces.

MOVIMIENTOS **90**

Las animaciones siguen siendo fluidas aunque escasas. Lo que no falla es la cámara o el scroll (dependiendo del minijuego).

SONIDO **86**

Los efectos son limpios y mucho más variados que en MP. La melodías han aumentado en número, pero siguen con "atascos" raros.

JUGABILIDAD **95**

Pocas cosas hay más jugables que MP2. La única pega posible es estar solito ante la tele. Entonces engancha bastante menos.

ENTRETENIMIENTO **93**

En realidad ofrece casi el doble de modos que MP, y la variedad de los minijuegos ha sido aumentada. Te durará casi toda la vida.

TOTAL **92**

- *Tu mamá, después de abroncarte por meter tanto vecino en casa, que no hay merienda para el de la barba, terminará agarrando un mando y chillando tanto como tú, el abuelo y el gato.*
- *Lo típico.* **Si no tienes cuatro mandos** *y tres jugadores humanos (vivos, al menos), pues eso, no catarás lo "divertidérrimo" que llega a ser MP2.*
- *Está* **traducido al castellano** *y tiene tantas novedades como esperábamos.*
- *Aunque estamos hartos de ver a los seis de siempre. ¡Jiiimmy, Jiiimmy!*

El Pato Lucas es un tipo divertido, y en su juego tenía que haber situaciones cómicas. A ver, tenemos sus andares, su disfraz y, y... y ah, cuando le liquidan. Eso es gracioso: menudo batacazo se da. También tenemos su acostumbrada megalomanía (que se lo tiene muy creído, vamos), y, esto es lo mejor, unos cuantos gags de broma que salen durante el juego, como lo de pisar la diana y que el fakir que está al otro lado se quede pegado al techo.

Duck Dodgers

La Tierra depende **¡de él!**

NINTENDO 64
INFOGRAMES-PARADIGM
AVENTURA
128 MEGAS
+ 30 FASES
BATERÍA: SÍ

información del juego

1 JUGADOR · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

Precio 9.990 PTA



Uno en su sano juicio no dejaría en manos del Pato Lucas ni la reparación del coche, con que imaginad qué catástrofe se nos avecina ahora, que el futuro de la humanidad corre de su cuenta. La Tierra las va a pasar canutas, pero a nosotros se nos ha preparado un espectáculo formidable. Porque **Lucas no es el héroe típico, el apuesto y gallardo, pero sabe divertir como nadie**. Y eso es lo que nos ha pasado en este juego, que por encima del sabor de las plataformas (más o menos de costumbre, más o menos originales) nos han quedado **risas y muy buenos ratos**. Sí, y también muchas plataformas...

Cinco grandes planetas. Más de 30 fases

Lo mejor de Duck Dodgers no es sin embargo el humorcillo del universo Looney Tunes: es la **variedad de retos** que nos aguardan. Conseguir los átomos de energía, objetivo principal del juego, nos obliga a saltar plataformas, encontrar zonas ocultas, dialogar con otros personajes... y además boxear con un tipo enorme, jugar al baloncesto, participar en un improvisado Quake "destroza-huevos" o incluso disfrutar de los arcades más clásicos (entre ellos el germen, Pong): para **público completo y polivalente**.

Cosas buenas y cosas regulares

El envoltorio es sensacional. La **presentación es de 10, con un aspecto gráfico cuidadísimo** (Paradigm sabe de qué va esto) y la personalidad que esperábamos en el pato, en los personajes y criaturas, y en las situaciones: ésa en la que hay que tirar la pelota al perrito y esperar a que nos la devuelva, es genial. El **tono divertido** compensa también la discutible facilidad con que resolveréis los puzzles, que saben combinar **habilidad,ingenio y agudeza mental**. Aptos para toda la familia, aunque la chavalería de 12-13 años sabrá agradecerlos más. A los jugadores expertos quizá el cartucho se les acabe pronto. De ahí lo importante de las risas, las situaciones divertidas y el tono gráfico. Aunque todos, buenos-malos-listos-torpes, van a tener que luchar contra un control algo sensiblero y desobediente, y contra la fórmula más odiosa para salvar el avance: cuando al juego le viene en gana.







En el planeta Tierra, segundo en el orden de visitas, recorremos esta ajetreada ciudad. Sí, ya, subirse a las estatuas no está bien, pero es que el otro día ganó el Pato F.C. y...



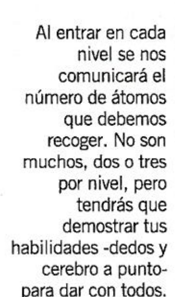
Los textos están en castellano, pero hubiera molado todo que hubiera estado doblado.



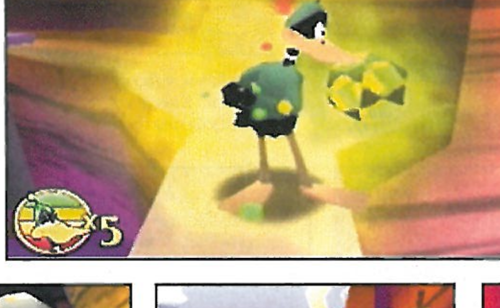
Foie de pato listo para degustar. Los coches, pato, también forman parte de la vida urbana.



No nada con el gracejo de una sirena, pero bueno, nada. Y falta que le va a hacer.



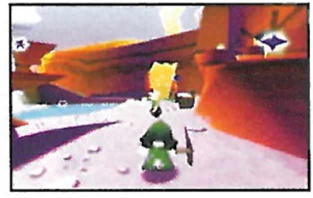
Al entrar en cada nivel se nos comunicará el número de átomos que debemos recoger. No son muchos, dos o tres por nivel, pero tendrás que demostrar tus habilidades -dedos y cerebro a punto- para dar con todos.



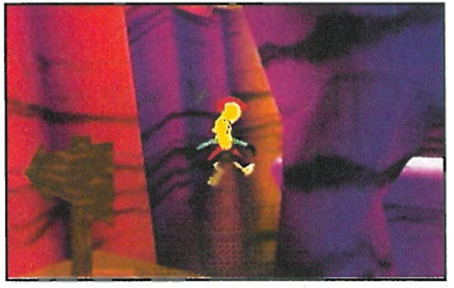


Pero qué ven mis ojos. Marvin el marciano tallado en oro y con un átomo de energía en sus manos. Será mío, aunque la serpiente -que está más abajo, querido lector- no me deje ni acercarme.





Duck Dodgers tiene golpes de humor geniales, aunque lo que más nos ha convencido es la variedad de retos que ofrece.

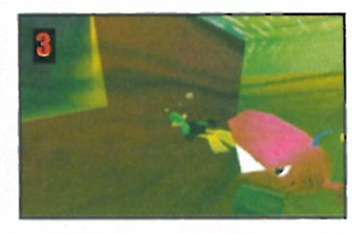


Cohete marca Acme. Uno de los ítems que utilizamos durante el juego. Misión: lanzarnos hacia otras plataformas. Disfruta del vuelo, pero ve rezando...

Este sitio es peligroso: tiran a dar

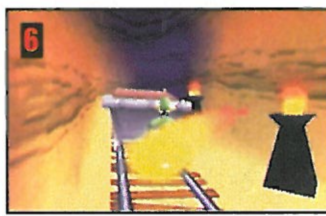






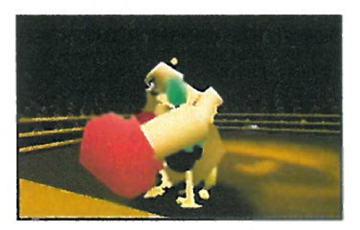






Y los peligros llegan en diferentes formatos y frentes. En (1) el ***monstruo de un solo ojo*** *te zampa si no caminas despacio (botón R). Hay también abundantes* ***pinchos (2)*** *y* ***plataformas móviles (4)*** *en la misma fase, que se pasa con apuros por cierto. El* ***pez sonriente (3)*** *deja claro dónde no debes entrar. Lo mismo que esas* ***antorchas*** *que parece que no pero queman, o el* ***jefe final****, un barrigón que maneja el sable como tú el pad. La "leshe".*

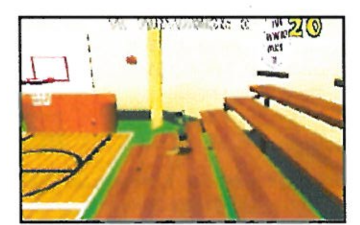
Mecanismo 1. La primera vez que llegas a esta fase, el foso está seco. Juega, y se llenará de agua.



Mecanismo 2. Cálzate el guante de boxeo y dale caña a Joe Feroz. Tiene premio seguro: un ojo morado.

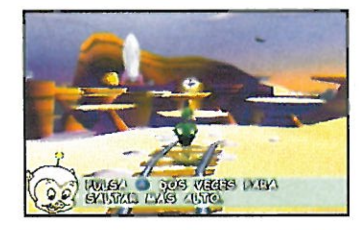


Mecanismo 3. Juega con el perrito. Lánzale la bola y haz que te la traiga. Ojo con el tráfico: pueden pillarle.



Mecanismo 4. Hay que encestar 10 veces para pillar átomo. Divierte, pero te va a costar más de lo que crees.







El sargento Porky nos va dando instrucciones sobre la marcha, pero no sólo tendremos contacto "hablado" con él. Ese baúl, por ejemplo, también se dirige a nosotros, y habrá más gente encantada de comunicarse.

El Análisis

GRÁFICOS — 94

Tiene sabor a Looney Tunes, pero además impacta la creatividad de algunos escenarios. Diseño sobresaliente, aunque falta un modo alta resolución.

MOVIMIENTOS — 87

Las animaciones son brillantes, pero el pato se descontrola a veces. Las cámaras de desplazan con brusquedad.

SONIDO — 90

Melodías animadas de ayer y hoy, con ingeniosos comentarios de nuestro protagonista. Una pena que estén en inglés, porque son variaditos y divertidos.

JUGABILIDAD — 89

La estructura de fases es moderna e invita a seguir adelante (minifases con objetivos básicos). Pero el control es mejorable, como el juego de cámaras (aunque haya tres).

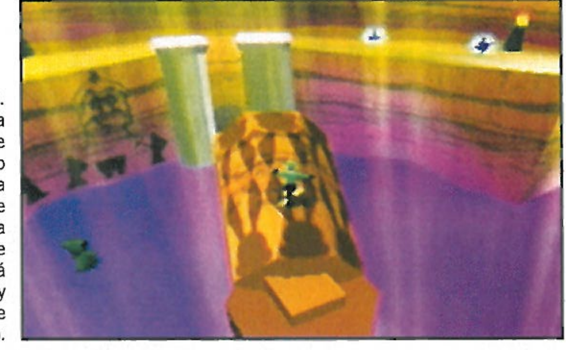
ENTRETENIMIENTO — 90

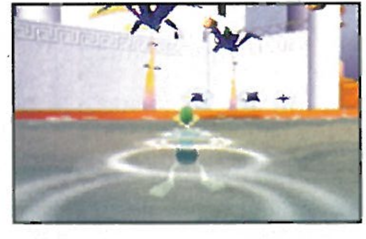
Un jugador medio se lo va a pasar bomba con Duck, y le va a durar. Un experto se lo pasará igual, pero quizá se le acabe antes la emoción.

TOTAL 90

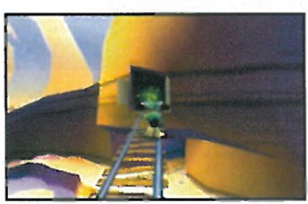
- *Ha mejorado mucho desde la última beta que probamos: tiene* **más situaciones ingeniosas y divertidas.**
- **Sobresaliente para la variedad.** *La forma en que está estructurado el juego permite avanzar cómodamente.*
- *Deberían haber* **doblado las voces**. *Se pierde gran parte del encanto con Lucas speaking english.*
- *Paradigm debería haber* **ajustado un poco más el control** *y la situación de las cámaras: a veces juegan en nuestra contra.*

Más retos originales. Para derrumbar esta columna, hay que perseguir a ese tipo verde que veis en la imagen hasta que choque contra la base. Su despiste nos permitirá alcanzar un átomo y algunos bonus que hay en el altillo.





Sólo cuando el foso del castillo se ha llenado de agua, podremos acceder a él. Si además te da por bucear ahí mismo, hallarás un átomo y también un enorme pez.





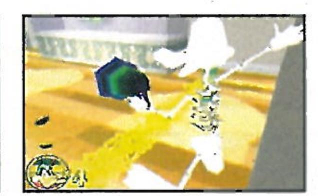


La pistola que recogemos en el museo sirven para "quemar" a los malos, y también para romper la jaula que guarda uno de los átomos.

Se agradece la estructura en forma de minifases, pero no mola eso de que no podamos salvar el avance en cualquier momento.







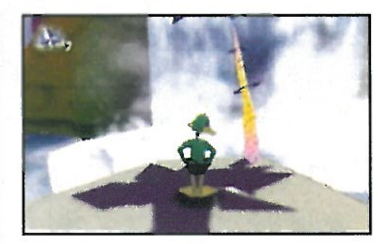
Lo que se llama una radiografía integral. O lo que es lo mismo, Duck pillado in fraganti por escáner que trata de impedir que consigas el átomo.



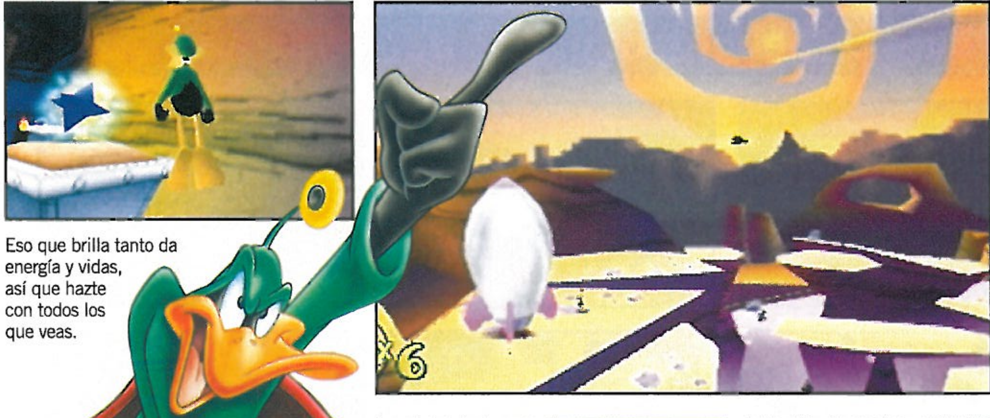
Hombre, si fuera un conejo. Pero Bugs definitivamente no está aquí.



Los vecinos no son gente muy afable. Mejor huye de su "cordialidad" y no les digas Hola.



Detrás de esa catarata se encuentra uno de los átomos de la fase. Adiós sorpresa.



Eso que brilla tanto da energía y vidas, así que hazte con todos los que veas.

Precioso el paisaje del primer planeta. En esta vista tan cuca se puede apreciar el extraño sistema solar que.. bla, bla, bla...



Apúrate a coger el átomo. De esa puerta no va a salir nada bueno, y será en breve.



Con la caída de este jefe tan feo, se da por concluida la primera fase. Hala, a la Tierra.



La intención de hacer un juego variado se nota (¡eh, otra nota!) en la cantidad de jueguecillos que, a modo de "descanso", aparecen cada poco tiempo. Un "Memory match" al más puro estilo Mario Party, o un "guía a los locos hasta la enfermera pisando en las flechitas" (a ver cómo lo llamamos, si no), aderezan la primera fase.

Blues Brothers 2000

La clave son las **notas**

NINTENDO 64
TITUS
PLATAFORMAS
128 MEGAS
4 MUNDOS
BATERÍA: SÍ



Una de las bandas más famosas de la historia ha puesto sus inquietos pies en Nintendo 64. Elwood y sus chavales tienen muchas ganas de volver a dar un concierto pero, por cosas de la vida, tendrán que sortear cientos de dificultades para cumplir sus deseos. Entre ellas, encontrar las notas de sus propias canciones. Sí, suena raro. Será por eso.

Pero, ¡¿por qué?!

Dentro del desarrollo **"plataformas aventura"** del juego, en el que lo importante es **encontrar todas las notas** en los extensos mapeados, encontramos **pequeños retos en forma de minijuegos**. Dan variedad pero... tampoco aportan mucho a la jugabilidad o la diversión porque, sencillamente, no vienen a cuento. Y es que no entendemos que para derrotar a algunos enemigos nos liemos a trompazos, y en cambio otros deban ser vencidos a base de minipruebas.

Así, lo que más llama la atención del cartucho es buscar la manera de coger una nota que ves en todo lo alto de un edificio, o entrar en lugares secretos, o simplemente ver el siguiente nivel, pues seguro que ofrecerá nuevos decorados y enemigos. Con todo, está claro que **el ritmo de los Blues Brothers no se ve reflejado** en el desarrollo. Eso sí, junto al modo normal se incluye opción para dos jugadores que merece, al menos, un buen vistazo.

Además de notas...



*También hay otras cosas en el juego. Por ejemplo **ítems de energía**, como el corazón que veis en pantalla, o unas **zapatillas que nos hacen correr más**, y también los **gramófonos**, que crean un camino de monedas por un tiempo limitado. Si lo sigues con rapidez, llegarás a un **lugar secreto**.*





Ese esqueleto tan elegante es Elwood. A ver si deja ya la dieta de pescado y verduritas...

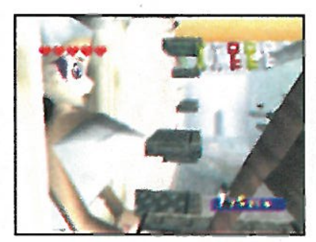


El jugador es guiado por unos aconsejantes textos en perfecto y útil castellano.



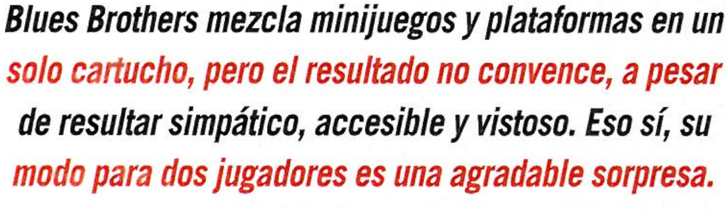
Como en todo plataformas que se precie, debemos pulsar algunos interruptores.







No sólo el señor de pelo a lo afro nos enseña pasos de baile. Esta señorina tan recatada se desmelena para hacernos danzar con más gracia que la faraona.



Blues Brothers mezcla minijuegos y plataformas en un solo cartucho, pero el resultado no convence, a pesar de resultar simpático, accesible y vistoso. Eso sí, su modo para dos jugadores es una agradable sorpresa.



La cosa es simple. Si el cerrojo es rojo, la llave es ave, digo... roja. Úsala y pasarás.

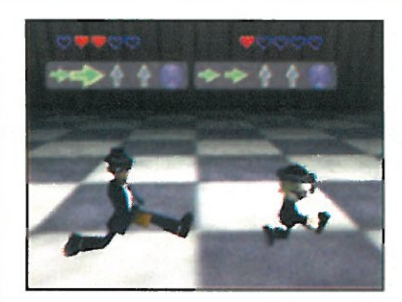


Al terminar cada uno de los cuatro mundos, el juego nos obsequia con unas imágenes renderizadas, que no animadas. Aquí tenemos un bonito recuerdo de la huida, por la puerta grande de la prisión, de Elwood y su amado guitarrista.



Las texturas utilizadas dan sensación de solidez, aunque bien es verdad que podían haberse trabajado bastante más.

¿Me concede este baile?







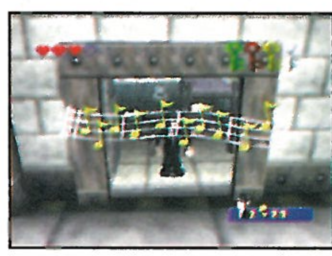


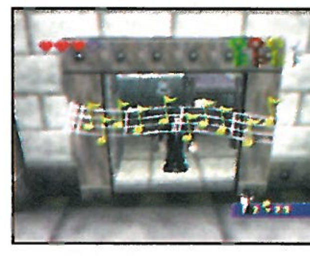


No, no es un tango agarradito, así que deja en paz a la pobre vecina. Es el ***modo para dos jugadores*** *que incluye el cartucho, y vas a bailar temas de los Blues Brothers.* ***Siguiendo el ritmo, debes pulsar todas las flechitas*** *que aparecen en la barra, más un botón. Si lo haces bien, la cosa se irá complicando, hasta admirar los pasos que se marca tu personaje (cualquiera de los cuatro BB) al terminar un combo. Desgraciadamente, a veces la pulsación no va muy acompasada con el tema.*









Encontrar las notas es cosa de músicos encabezonados. Por eso Elwood tendrá que completar la partitura de cada fase, nota a nota.

El Análisis

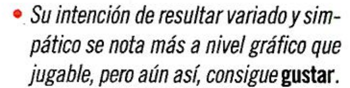
GRÁFICOS — 79
Aunque muestran muchos detalles en el diseño de personajes, la simpleza de texturas y decorados empaña el resultado final.

MOVIMIENTOS — 82
La cámara se comporta correctamente y con fluidez. Elwood se lleva la mejor parte en movimiento de personajes con "poses BB".

SONIDO — 79
La música son canciones de los BB, pero nos ha chocado no escuchar voces en ninguna de ellas. Los efectos se camuflan demasiado.

JUGABILIDAD — 81
Lo que llama son las fases plataformeras. El control se porta bien en todo momento, pero los minijuegos casi no tienen gracia.

ENTRETENIMIENTO — 77
Sólo cuatro mundos, dificultad a ratos y un desarrollo algo incoherente. Por lo menos el modo 2 jugadores le da algo más de vida.



TOTAL 79

- *Su intención de resultar variado y simpático se nota más a nivel gráfico que jugable, pero aún así, consigue* **gustar**.
- *La* **incoherencia** *es parte del argumento, pero que conste que no consigue hacer reír, más bien pensar raro.*
- **Muy bien traducido** *al castellano.*
- *El modo* **2 jugadores** *es una copia exacta de un título para otra consola.*





Casper se ciñe al argumento de la película muy estrechamente. Tanto es así que, si no viste el film, puede que no sepas para qué sirve el perfume o algo, y... te atranques más fácilmente.

GAME BOY COLOR
INTERPLAY-G3 INTERACTIVE
AVENTURA
8 MEGAS
UNA MANSIÓN
BATERÍA: SÍ



El Análisis

GRÁFICOS — 72
Algunos de los escenarios sí sorprenden, pero lo normal es ver todo muy recargado y con una perspectiva que no ayuda mucho estéticamente. Personajes simplones.

MOVIMIENTOS — 64
Básicos a tope. El scroll no da problemas, pero a veces nuestro protagonista se "engancha la sábana" en algunas puertas.

SONIDO — 78
La variada melodía que nos acompaña continuamente lo hace con acierto y sin cargarnos el tímpano; pero en efectos, escaso y típico.

JUGABILIDAD — 70
Enganchará sólo a fanáticos de las aventuras por su gran cantidad de objetos y puzzles.

ENTRETENIMIENTO — 68
Es desafiante al comienzo, pero la monotonía puede hacerte desistir. Más si te atascas.

TOTAL 70



El juego es bien largo. Si esto es el área 21 del mapa y tiene nueve habitaciones... pues eso.

El paso del tiempo y los tres tíos de Casper son los únicos que pueden mermar nuestra energía.

El aspecto gráfico del juego no es para tirar cohetes, pero a veces sorprende con bellas y grandes estructuras, como esta fuente con esculturas. Si el chaval se quitase de enmedio, se vería mejor el ejemplo.

Aprended, niños. Eso verde que Casper mira tan ansiosamente es bróccoli, está bueno y da energía.

Pulsando B, Casper nos describirá cualquier objeto del escenario en perfecto castellano.

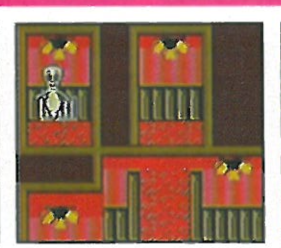
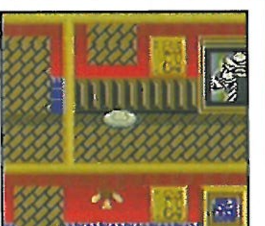
Casper
Lo importante es la **cabeza**

La presencia de un fantasma hoy en día, la verdad, no asusta. Todos tenemos algún amigo al que se le pegan las sábanas y suelta una trola inmensa como disculpa, así que Casper, tan simpático él, no va buscando asustar. Sólo quiere que desarrolles un perímetro craneal parejo al suyo.

Una casa encantadora
Para conseguirlo, te invita a su mansión y se pone a tu disposición. Nunca se debe rechazar tanta amabilidad, a pesar de que la **mansión esté llena de comida** tirada por los suelos (que recupera tu energía), **puertas cerradas** y luzca una destartalada, a la vez que lujosa, apariencia. Una cosa importante: **no hay enemigos.** Esto quiere decir que lo único que tienes que hacer es **encontrar objetos y llevarlos a su lugar** correspondiente. Llaves de colores, palancas, rejillas de ventilación, interruptores y demás elementos repartidos por la casa serán los que nos vayan abriendo nuevos caminos, permitiendo al acceso a... más de lo mismo. Esto es lo negativo de Casper. Bajo un argumento igual al de la peli, se ha construido **un juego que no termina de animar** al jugador. Aún siendo perseverante, te puedes quedar atrancado si no encuentras utilidad a un objeto. Difícil de jugar.

Mira qué hábil soy: ¡Hop, hop...!



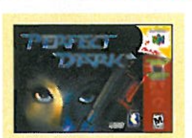
No, si cuando dicen eso de que la muerte es sólo una transición, su razón tienen. ***Casper puede cambiar su etéreo aspecto*** *por el de humo, para pasar por rejillas transportadoras, o convertirse en pelota para atravesar sitios pequeños.*


Banjo y Kazzoie
Bowser
Goron
Mario Y Luigi
Ulala
Donkey Kong
Joanna Dark
Ryu y ken
Lara Croft
Spyro
Kirby
Link
Pikachu
Sonic
Nights
¿no sería fantástico vivir aquí?
Entra en la comunidad del entretenimiento interactivo. Te cruzarás por los pasillos con los personajes más fascinantes. Tendrás licencia para curiosear por todas partes, jugar on-line o probar las últimas novedades. Descubre todo lo que se está cociendo en el mundo de los videojuegos. A partir de ahora, no sucederá nada sin que tú te enteres.
eresMas
Oniric.com
donde sucederá todo

LISTA DE ÉXITOS Y VENTAS

Recomendamos especialmente Perfect Dark para N64 y Game Boy • Si quieres novedades, entonces apuesta por Duck Dodgers en Nintendo 64, y por Pokémon Pinball en la portátil • Este último también tenedlo en cuenta los fans Pokémon junto a los Snap, Stadium y las ediciones Amarilla, Roja y Azul de Game Boy.

LOS 20 RECOMENDADOS DE NINTENDO 64



1. PERFECT DARK
NINTENDO
Desde su lanzamiento, ha ocupado nuestro number one. Su mezcla de acción, aventura,tensión y técnica nos ha conquistado.

2. POKéMON STADIUM
NINTENDO



3. POKéMON SNAP
NINTENDO
El juego de Pokémon que estabas esperando. Un safari fotográfico en el que podrás "pillar" a tus héroes al natural.

4. DONKEY KONG 64
NINTENDO

5. OCARINA OF TIME
NINTENDO



6. MARIO PARTY 2
NINTENDO



7. TUROK 3
ACCLAIM
La tercera es la mejor. Si eres un fan de la serie del cazadinosaurios, no debes perdértela. Esta edición además incorpora nuevos personajes y un esquema de juego bastante accesible, para que no te líes.

8. RIDGE RACER 64
NINTENDO

9. JET FORCE GEMINI
NINTENDO



10. OPERATION WINBACK
KOEI

11. TONY HAWK
ACTIVISION



12. SUPER SMASH BROS
NINTENDO



13. DUCK DODGERS
INFOGRAMES
Es la novedad más fuerte del mes. Un interesante cartucho protagonizado por una de las estrellas de Warner, Lucas, metido a héroe espacial.

14. RAYMAN 2
UBI SOFT

15. BANJO-KAZOOIE
NINTENDO

16. TAZ EXPRESS
INFOGRAMES



17. TARZAN
ACTIVISION
Es como una película. Con una animación bárbara y gráficos espectaculares. Quizá le falte un poco de variedad, pero las fases de plataformas son guays.



18. GOLDENEYE 007
NINTENDO
Aún sigue siendo uno de nuestros juegos favoritos. De hecho, no ha abandonado ninguna de nuestras listas desde que salió. Una obra maestra.

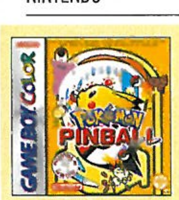


19. QUAKE II
ACTIVISION

20. WORLD DRIVER
MIDWAY

LOS 20 RECOMENDADOS DE GAME BOY

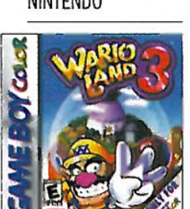
1. PERFECT DARK
NINTENDO



2. POKéMON PINBALL
NINTENDO
Aquí mismito tenéis la review. ¿Qué más podemos añadir, excepto que es uno de los títulos imprescindibles para GBC?

3. POKéMON AMARILLO
NINTENDO

4. POKéMON ROJO/AZUL
NINTENDO



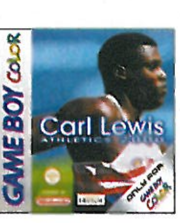
5. WARIOLAND 3
NINTENDO

6. METAL GEAR SOLID
KONAMI

7. TUROK 3
ACCLAIM



8. TOMB RAIDER
THQ
Una de las delicias de la temporada, y por supuesto un honor: ¡recibir a la Croft en Nintendo! Por lo demás, de plataformas con explosivas animaciones.



9. CARL LEWIS
UBI SOFT

10. DRIVER
INFOGRAMES

11. ZELDA DX
NINTENDO

12. MARTIAN ALERT
INFOGRAMES
Bugs y 47 tipos más de la Warner deben evitar que la Tierra caiga en manos de Marvin el marciano. Si quieres unirte al grupo...

13. RAYMAN
UBI SOFT

14. BARÇA MANAGER
UBI SOFT
Uno de los juegos de fútbol más buscados para la portátil. Reúne mecánica sencilla e increíblemente jugable con un manager que nos permite controlar a nuestro equipo.

15. TRACK&FIELD
KONAMI

16. MICKEY'S RACING
NINTENDO

17. SUPER MARIO BROS
NINTENDO

18. STREET FIGHTER
CAPCOM

19. DRAGON WARRIOR
EIDOS

20. HYPE THE TIME QUEST
UBI SOFT

LOS 10 MÁS VENDIDOS DE N64 EN CENTRO MAIL

1. PERFECT DARK
NINTENDO

2. POKéMON STADIUM
NINTENDO

3. DONKEY KONG 64
NINTENDO

4. HYBRID HEAVEN
KONAMI

5. OPERATION WINBACK
KOEI



6. CASTLEVANIA
KONAMI
El secreto de su éxito es su precio, genial. Pero también fue uno de los mejores juegos editado para Nintendo 64. Merece la pena probarlo.

7. RAYMAN 2
UBI SOFT

8. TRACK&FIELD
KONAMI

9. ALL STAR TENNIS 99
UBI SOFT

10. TAZ EXPRESS
INFOGRAMES

LOS 10 MÁS VENDIDOS DE GB EN CENTRO MAIL



1. POKéMON AMARILLO
NINTENDO

2. PERFECT DARK
NINTENDO

3. POKéMON AZUL
NINTENDO

4. POKéMON ROJO
NINTENDO

5. WARIOLAND 3
NINTENDO

6. SUPER MARIO BROS
NINTENDO

7. RAYMAN
UBI SOFT

8. METAL GEAR SOLID
KONAMI

9. ZELDA DX
NINTENDO

10. SUPER MARIO LAND 3
NINTENDO

LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS DE N64



1. MARIO TENNIS
NINTENDO/OCT.
Pronto, todas las consolas Nintendo 64 tendrán su Mario Tennis. Estamos seguros de que lo nuevo de Mario se va a vender como churros.



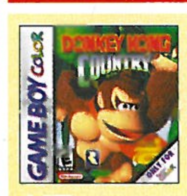
2. MAJORA'S MASK
NINTENDO/NOV.

3. BANJO-TOOIE
NINTENDO/2001

4. DINOSAUR PLANET
NINTENDO/2001

5. PKMN PUZZLE LEAGUE
NINTENDO/2001

LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS DE GB



1. DKC
NINTENDO/OCT.
Rare vuelve a la carga tras su increíble Perfect Dark. La versión DKC para la portátil es como llevarnos la SNES a cualquier parte. Magistral, como esperábamos.

2. LUCKY LUKE
INFOGRAMES/NOV.

3. ALADDIN
UBI SOFT/NOV.



4. LUCKY LUKE
INFOGRAMES/NOV.

5. POKéMON TRADING CARD
NINTENDO/DIC.

SI TE GUSTAN LAS AVENTURAS DE NINTENDO 64 NO TE PIERDAS...



1. DONKEY KONG 64
Nintendo
Una aventura que desafiará vuestra habilidad, inteligencia e ingenio. Hazte con todos...los Kong y disfruta con uno de los mejores cartuchos disponibles para Nintendo 64.

2. RAYMAN 2
UBI SOFT

3. HYBRID HEAVEN
KONAMI

4. DUCK DODGERS
INFOGRAMES

5. CASTLEVANIA II
KONAMI

SI TE GUSTAN LOS DE ACCION DE NINTENDO 64 NO TE PIERDAS...

1. PERFECT DARK
NINTENDO

2. TUROK 3
ACCLAIM

3. JET FORCE GEMINI
NINTENDO

4. GOLDENEYE 007
NINTENDO

5. OPERATION WINBACK
KOEI

SI TE GUSTAN LOS DEPORTIVOS DE NINTENDO 64 NO TE PIERDAS...

1. TRACK & FIELD
KONAMI

2. TONY HAWK
ACTIVISION

3. WORLD DRIVER
MIDWAY

4. READY 2 RUMBLE
MIDWAY



5. 1080° SNOWBOARDING
NINTENDO

Hemos reunido para ti LAS MEJORES GUÍAS DE NINTENDO 64 en tres libros que no te podrás perder



1.- «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» 795 Ptas.

SUPER MARIO64
Guía imprescindible de 36 páginas para conseguir las 120 estrellas. Incluye trucos y curiosidades.

TUROK: DINOSAUR HUNTER
Destripamos los 8 niveles del juego en una guía de 36 páginas que no deja dinosaurio vivo.

KILLER INSTINCT GOLD
Todos los golpes, combos y movimientos de los 11 luchadores. ¡¡Con trucos!!

SHADOWS OF THE EMPIRE
Localizamos todos los "challenge points".

PILOTWINGS 64
Cóctel de trucos y secretos para disfrutar como nunca del vuelo.

GOLDENEYE 007
25 páginas con trucos, consejos y mapas para no fallar en la misión.

MARIO KART 64
Analizamos uno a uno los circuitos del juego en 18 floridas páginas.

BLAST CORPS
Explicamos cómo superar cada fase en 11 páginas.

LYLAT WARS
15 páginas con los trucos y claves para llegar sin demasiados problemas al final.

MORTAL KOMBAT TRILOGY
6 páginas con todos los combos y fatalities.

DIDDY KONG RACING
12 páginas llenas de mapas y trucos para acabar el juego.

2.- «Guías Completas para Nintendo 64» 795 Ptas.

TUROK 2
Te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura más impactante de tu vida en una superguía de 24 páginas.

LEGEND OF ZELDA
Guía RÁPIDA y PRÁCTICA de 30 páginas para llegar al final sin muchas complicaciones. Todos los trucos y tácticas a tu disposición.

V-RALLY 99
Analizamos los circuitos, y descubrimos las claves para ganar el Mundial.

BANJO-KAZOOIE
¡¡Encuentra todas las piezas de puzzle y acábate el juego sin problemas!!

DUKE NUKEM 64
Cómo sacar partido de los niveles secretos y cómo meterle caña al enemigo final.

MISSION:IMPOSSIBLE
29 páginas con las claves para ser el espía perfecto. Con esta guía, seguro que no se te escapa ni un detalle. Trucos incluidos.

F-1 WGP
15 páginas con claves y trucos para ser el piloto más rápido y llevarte el premio de carrerilla.

MORTAL KOMBAT 4
Kombat Kodes, trucos, secretos, todas las llaves de los luchadores¡¡para alucinar!!

YOSHI'S STORY
Tácticas para que no se te escape ni una fruta.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI
Te contamos dónde están todos los atajos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
Cóctel de trucos para pasártelo en grande.

FORSAKEN
Todas las misiones y rutas, con pelos y señales. Se acompaña de trucos de lo más interesante.

4.- «Guías Completas para Nintendo 64» 795 Ptas.

DONKEY KONG 64
En 18 páginas solventamos las aventuras de los monos con soltura y fiabilidad. Están todas las claves, los trucos y los mejores consejos.

RESIDENT EVIL 2
Desvelamos todos los pasos que deben dar Leon y Claire para escapar de Raccoon City . Añadimos mapas con la localización exacta de todos los ítems.

SHADOWMAN
Guía completa, desmenuzada, de uno de los juegos más terroríficos que han pasado por Nintendo 64.

50 TRUCOS PARA ZELDA 64
Los 50 mejores trucos disponibles para uno de los juegos más grandes de todos los tiempos.

CASTLEVANIA 64
Prepara el látigo y las balas de plata. Vampiros y hombres lobo, vamos a por vosotros.

BOMBERMAN HERO
Recorremos los más de 70 niveles del juego.

F-ZERO X
Descubrimos los puntos clave de cada circuito.

STAR WARS RACER
Claves para manejar el Pod mejor que nadie.

BEETLE ADVENTURE RACING
Los circuitos, paso a paso, con todos los atajos.

QUAKE II
Dónde están los secretos y cómo conseguirlos .

TONIC TROUBLE
¿Qué sería de Ed sin nuestra ayuda? Busca aquí las claves.

MARIO GOLF
Hoyos, golpes, modos de juego... Tácticas para ganar.

HYBRID HEAVEN
Desentrañamos los misterios del juego de Konami.

MARIO PARTY
Trucos y consejos para todos los minijuegos.

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)

HOBBY PRESS

Nombre / Apellidos ....

Calle .... Localidad ....

Provincia .... Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Fecha y Firma

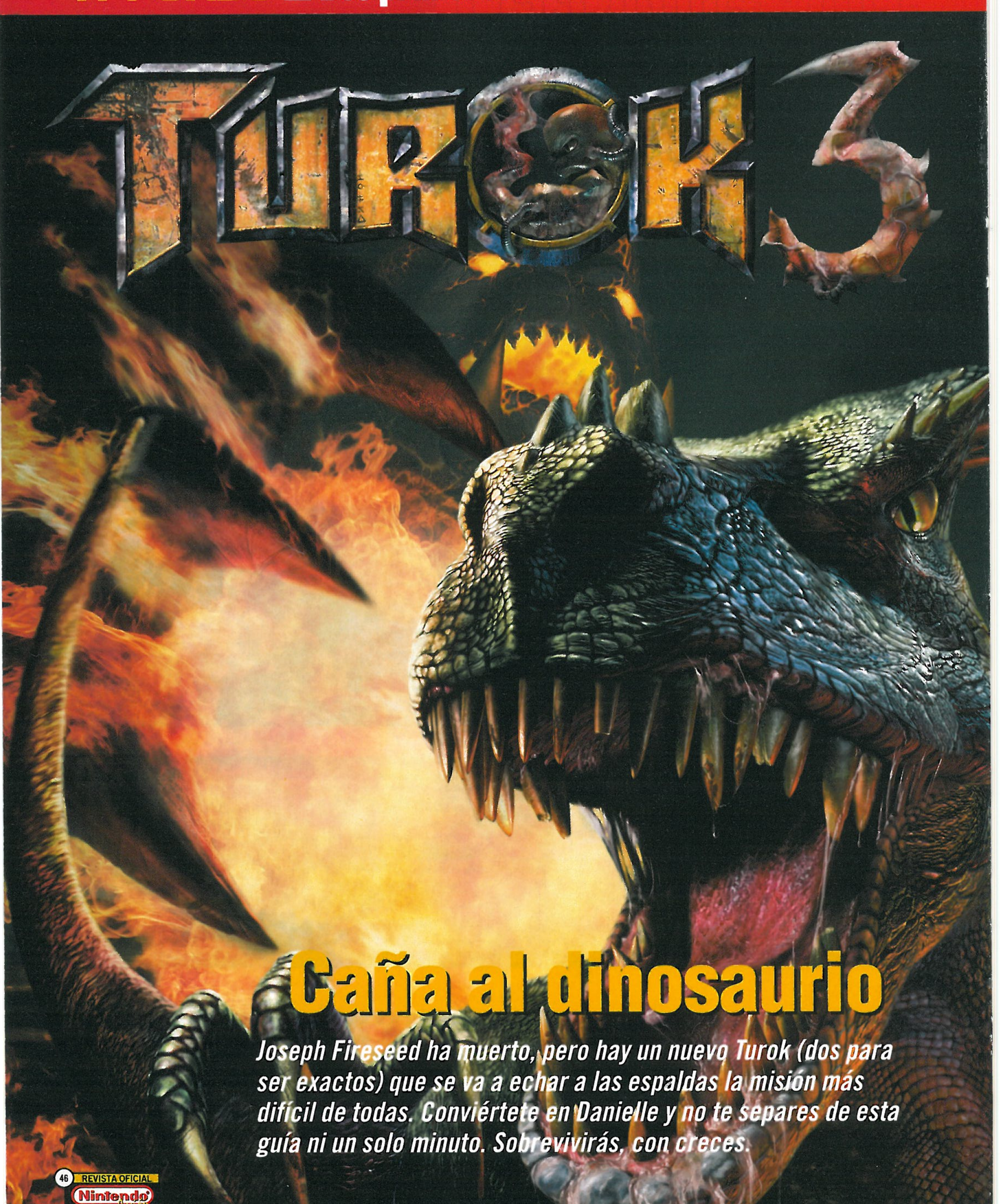
FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.

☐ Contra Reembolso (sólo para España)

☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express

Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__



Caña al dinosaurio

Joseph Fireseed ha muerto, pero hay un nuevo Turok (dos para ser exactos) que se va a echar a las espaldas la misión más difícil de todas. Conviértete en Danielle y no te separes de esta guía ni un solo minuto. Sobrevivirás, con creces.

MUNDO 1

THE BREACH

En esta habitación comienza la tercera entrega de la saga Turok y no podría ser de otra forma que **con la policía en estado de ley marcial**. De momento lo tendrás fácil, porque solo tendrás que **recoger los ítems de esta habitación, bajar por el ascensor** y dirigirte hacia la **sala de las columnas** donde encontrarás mas rubíes de fuerza.

Cerca de donde estaba el cadáver, podrás trepar por una **verja de metal para acceder al piso superior**. Aquí



podrás apropiarte la **pistola** de un tipo que seguro no volverá a usarla. Vuelve sobre tus pasos, **salta por el hueco del ascensor que hay detrás del escritorio** y elimina a los dos perros furiosos que vienen de frente. Lo último es **disparar a una de las cajas y recoger la llave** para acceder a la siguiente puerta que se encuentra en este piso.

CONSEJO

Aléjate de los S.W.A.T a toda costa porque acabarán contigo. Tu en cambio no podrás eliminarlos, vamos, ni hacerles cosquillas, que ya es decir.

THE CITY STREETS

Sigue por el conducto hasta que te encuentres con un **vejete asustadizo** dispuesto a echarte un cable, y **no le pierdas de vista** ni un instante. Espera



a que pase lo que tiene que pasar cuando suba las escaleras, y sube. **Sigue el rastro de sangre del anciano** y encárgate de vengarle. Ahora ve hacia la calle donde se encuentra el **cordón policial y salta la verja** que nos advierte no pasar. Ni caso.

THE BACK ALLEYS

Entra en el **edificio de la derecha**, despacha al chucho y **dispara a los cristales** para acceder a las habitaciones. **Persigue al fugitivo** en su huida



pero detente cuando gire a la izquierda o correrás su misma suerte.

Camina por tu derecha hasta dar con una **escalera de incendios**. Trepa a la azotea y salta al edificio de enfrente para conseguir la **escopeta**. Ahora **liquida al monstruo que está devorando el cuerpo del policía** y date una carrerita hasta el **ascensor** que está al final del corredor, una vez atravesada la puerta bajo tierra.

CONSEJO

Cuando te dirijas a la última puerta, hazlo rápidamente porque los militares tienen un vehículo preparado para hacerte picadillo en un segundo.

ROOFTOP JOURNEY

Salta los tubos hasta el otro lado del edificio y prepárate para brincar a la escalera de incendios del edificio de



enfrente. Trepa por la escalera, elimina al mutante y utiliza el **Energy Grapple** para subir a la plataforma del limpiacristales. Coge los ítems y regresa donde los cuerpos de los policías. Ve hasta la **marquesina del edificio junto al museo** y baja hasta el contenedor.

CONSEJO

Recuerda que el Energy Grapple se utliza manteniendo pulsado el botón B y Arriba en la cruceta direccional.

BLOCK PARTY



Corre hasta llegar al edificio **Captain Davies Fishouse** y **baja por la grieta de los lavabos**. Deberás hacerlo rápidamente si no quieres ser pasto de los implacables S.W.A.T.

THE SEWERS



Aquí el agua es sólo un obstáculo para llegar al otro lado. **Salta, nada, cruza el tubo y sal. Sí, puedes bucear**, y de hecho hay ítems bajo el agua, pero las hélices te pueden hacer papilla.

TO THE SUBWAY

Sube a la superficie recorriendo las calles **pobladas de zombies hasta encontrar una verja** por la que podrás subir sin problemas. Eso sí, hazlo a



toda velocidad pues **serás torpedeado** (y con muy mala leche) **desde un edificio próximo**.

Una vez que llegues arriba, tan sólo debes seguir avanzando hasta llegar al **agujero de la alcantarilla** por el que te dejarás caer. Tranquilo, lo peor está aún por llegar...

CONSEJO

Ten mucho cuidado cuando llegues arriba del muro. Resulta que se estrecha demasiado y como no vayas concentrado, habrá papilla de Danielle.

TRAIN RIDE



Avanza por las vias hasta que **pare uno de los vagones**, y súbete en él. Debes llegar a la sala de máquinas en un tiempo límite para detenerlo. **Aplícate el salto y ten siempre listo el arma**. Si te caes, vuelve a intentarlo.

CONSEJO

Arrímate a la pared para no ser arrollado por el tren, y utiliza los desniveles del suelo para protegerte. Una vez en el vagón, recuerda que tu objetivo es conectar los frenos, no eliminar mutantes.



POWER OUTAGE

Una vez que regreses a la superficie, mejor será que invoques a Tatanka porque tienes que entrar en el edificio



donde empezaste la aventura. Toca ir en busca de la maldad, de...Oblivion. **El acceso lo encontrarás en una grieta de la fachada principal**. Salta en el hueco del ascensor y entra por la puerta donde yace el cadáver. Avanza hasta encontrar la **palanca que restablecerá la energía** en el complejo. Puedes ir tranquilo porque el camino solo está custodiado por un par de zombies.

OFFICE BUILDING

Nada mas abandonar la habitación, otro **híbrido** te estará esperando. Acaba con él y regresa para subir por el eleva-



dor que has activado. Coge munición y prepárate para la **batalla de la azotea**.

CONSEJO

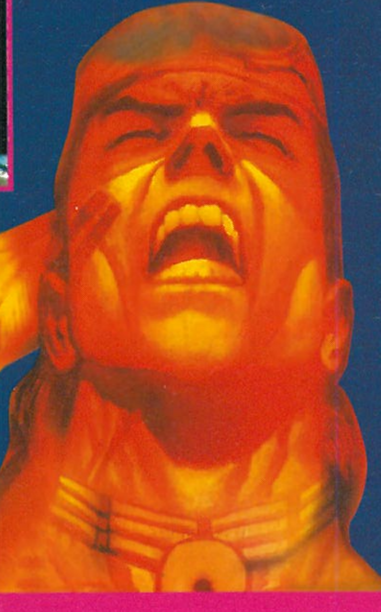
Cuando subas al elevador, ten mucho cuidado de no quedar aplastado contra el techo. La solución es adelantarte y saltar a la habitación antes de llegar arriba.

THE HOLE IN THE SKY

Llegó la hora de enfrentarte con **el primer jefe final**, que tiene forma de **vehículo S.W.A.T. mutado**. Si quieres



acabar con él, **refúgiate inmediatamente entre los muros** para tener buena cobertura, porque **si te quedas al descubierto serás presa fácil**. Ármate con la escopeta e intenta **disparar a los reactores** para derribarlo con más rapidez. Ten mucho cuidado de **no caer al vacío** al intentar recoger la munición en una huida desesperada. Que no sea peor el remedio que la enfermedad.



MUNDO 2

THE MILITARY BASE

Lo raro en una base militar sería que no hubiese militares, así que éstos serán tus primeros enemigos.

Elimínalos, sube por la escalera y **recoge del suelo la llave de la sala de control**. A continuación vuelve a bajar por la escalera que hay al final de ese corredor y continúa descendiendo hasta el **garaje, donde encontrarás un rifle muy coqueto** que te ayudará a salir de situaciones complicadas.

CORRIDORS OF PAIN



Por estos corredores deberás tener mucho cuidado pues están llenos de guardias. **Utiliza los sacos de arena para cubrirte**.

CONSEJO

Hemos dicho los sacos, pero lo suyo es que te cubras con todo lo que puedas. Sacos de arena, paredes, cajas, todo vale pero ojito y no te fíes al resguardarte detrás de un bidón, porque puede que explote.

MAIN ACCESS

¡Ármate bien porque **esta sala está repleta de guardias**! Consigue llegar hasta la **escalera**, que a su vez te dará la oportunidad de subir por otra que está **detrás de unos sacos de arena**.



TOP SIDE



Recoge los ítems. Sigue la **ruta de los diamantes amarillos** y encontrarás una **llave** sobre uno de los cadáveres. Úsala en el **Lift Access** y desciende por el hueco reservado a helicópteros.

CONSEJO

Normalmente los diamantes amarillos indican el camino correcto, así que no los pierdas de vista y búscalos siempre.

SILO 1

Ya estamos con las prisas. Algún desaprensivo ha conectado la típica cuenta atrás y contamos con tan sólo **dos minutos para desactivar cuatro misiles**. Abre rápido la **puerta con la llave del científico**, sube por las esca-



leras dejando atrás el pasillo y mueve la palanca del panel para **desactivar el misil del silo 1**. Regresa a la plataforma del helicóptero y entra por la puerta de tu izquierda. Al llegar al **main access**, gira a la derecha para encontrar la puerta de los silos restantes.

CONSEJO

Lo más probable es que necesites varios intentos para lograr tu objetivo. No desaproveches cada partida y memoriza el camino.

SILO 2, 3, 4

Para desactivar los otros misiles, recorre los pasillos hasta dar con el panel y su palanca. **Silo 2 por la derecha y silos 3, 4 por la izquierda**. Sigue hasta



el panel donde conectas **main elevator**. Por fin, encuentra la primera pieza del PSG en el hueco donde están situados los misiles. **Sal del complejo y sube al Main Access Elevator**.

DARK HANGAR



Cúbrete lo más rápido que puedas, porque **en cuanto salgas del ascensor estarás bajo fuego enemigo**. Cuando acabes, **activa el interruptor próximo a una de las puertas** y entra por la que te muestra la secuencia.

CONSEJO

El mejor modo de eliminar a los enemigos que se cubren es con armamento explosivo, como el arco con flechas explosivas.

THE WAREHOUSE



Ármate con tu **rifle de asalto**, ya que unos lagartos te esperan silenciosamente detrás de cada esquina. **Usa los muros** para cubrirte, especialmente en la zona de los guardias. Llega al final de la nave y **dispara desde lejos al bidón rojo** que está en lo alto de las cajas. Abrirás un camino en la pared donde encontrarás el circuito para conectar en el panel más tarde.

CONSEJO

En general, los bidones de distinto color o un dibujo extraño son sospechosos. Dispáralos cuando te topes con uno de ellos, a ver qué sucede.

DARK HANGAR



Has regresado al hangar y debes **volver al panel para conectar el circuito**. **Saltará la alarma**, así que ármate bien y dirígete con mucho cuidado hacia los barracones que están enfrente.

INTO THE BARRACKS

Espera al mutante con tu escopeta y no tengas piedad. Sigue avanzando hasta que llegues a la altura del agujero y utiliza de nuevo el **Fire Grapple**.

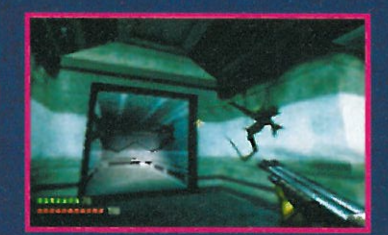


CONSEJO

Asegura siempre el área eliminando a todos tus enemigos, antes de explorar el terreno en busca de ítems.

THE BARRACKS

Parece que hay que desinfectar este sitio: está lleno de aberraciones con patas, y eso no se puede consentir. Encárgate de ellas y dispara a la rejilla



de la primera habitación de tu izquierda para tener **acceso al conducto de ventilación**.

Al final podrás encontrar mas ítems. Vuelve y entra por la puerta que está custodiada por el mutante pegado en la pared.

REC ROOM

Si recorres con atención los barracones de tu derecha, encontrarás **munición**, pero debes deslizarte por entre los escombros de tu izquierda para encon-



trar la **pistola MAG 60 y el Cerebral Bore** que están bajo el agua.Un nuevo arma de cuerpo a cuerpo que seguro aprenderás a usar rápidamente.

Vuelve donde empezaste y sube al **ascensor custodiado por el guardia**.

CONSEJO

Ten preparada tu arma. Resulta que los mutantes tienen un aprecio especial a esconderse en los ascensores para darte un buen susto cuando los abras. Siempre alerta, Danielle.

UNDERSEA OBSERVATORY



Recorre los pasillos del observatorio submarino y, tras recoger la **mejora de la pistola**, abre la puerta metálica y ten preparada tu escopeta. Puedes utilizar el **foso de agua de parapeto.**

THE SUBPEN



Avanza de espaldas por el pasillo para que no te pille por sorpresa la aparición de otro mutante: entre lagarto y humano. A estas alturas no deberías de tener problemas **eliminando Waligus**. Asómate por el cristal para observar a tu próxima presa.

THE XIPHIAS

Este **anfibio mutante** asusta más a primera vista. La clave está en **usar rápidamente las escaleras** para tener



una buena posición de disparo. Pero ten en cuenta que si te quedas quieto mucho tiempo ahí arriba, aunque esquives sus rayos de plasma, lo más seguro es que seas arrastrado por su tentáculo. Cuando consigas dañarle lo bastante, empezará a girar sobre sí mismo. **Sube por la escalera más cercana al agua y conecta en el ordenador la descarga del mini submarino** que caerá súbitamente sobre Xiphias.

Una vez vencido, sumérgete en el agua hasta llegar al otro extremo donde **te será revelado el secreto de Oblivion**: su relación con la saga Turok y con el niño que aparecía en los sueños de Joshua.

THE LOST LAND JUNKYARD



Estás en las tierras perdidas en el tiempo y debes dirigirte por la **parte izquierda de este área para usar el Grapple Pistol**. Cuando llegues arriba, gira a tu izquierda para sacar a balazos el **acceso al módulo A** que guarda un militar. Avanza por el pasillo hasta el otro extremo y regresa hasta la puerta que has visto en la secuencia.



Joseph Fireseed. Es el hermano pequeño de Joshua y la otra mitad del linaje Turok. Joseph, que con tan solo 15 años de edad tuvo que sufrir la muerte de sus padres, se ha vuelto un chico muy reservado. La situación empeora con la desaparición de Joshua, pero no dudéis que luchará en nombre de su familia hasta el final. Joseph también está deseoso de repartir venganza y aniquilar a Oblivion y no desaprovechará su oportunidad. Es un especialista en moverse con sigilo, por lo que sus enemigos no le oirán acercarse, cosa que le da una gran ventaja en el combate. Está equipado con una visión nocturna y es experto en armas de largo alcance. Es muy escurridizo y puede acceder con mayor facilidad por los sitios estrechos, aunque a la hora de saltar no es el más indicado.

PLANE WRECK



Baja hasta el avión y, asegurado el perímetro, **recoge los ítems y la mejora para tu escopeta** que puedes ver subiendo la rampa de la parte izquierda de los barriles. **Sube por las alas del avión con cuidado de no morir** bajo los disparos de los guardianes de la tierra perdida.

THE DRAIN

No te asustes cuando aparezcan más mutaciones, aunque esta vez sean mucho más grandes.Recoge las **piedras de colores** para introducirlas en sus respectivos paneles.



GENERATOR ROOM

Ábrete camino aniquilando dinosaurios, que es lo tuyo, y al llegar a la **sala de generadores** sube por la rampa



hasta el **Control Room**. Allí debes coger la **llave** que te permitirá abrir el **Storage Room**. Entra al **Fusse Room**, conecta la batería y entra por la puerta por la que aparece el mutante.

CONSEJO

El ataque de los raptores no te cogerá por sorpresa, si estás atento: en realidad se les oye llegar.

THE LAB

Esta parte resulta bastante facilita y tan solo deberás estar atento de dos cosas: recoger del suelo el **fusible na-**



ranja en la zona del hombre que está flotando en el tanque de agua, y encontrar la salida a través de una reja.

THE DAM

Localiza el **fusible verde** que está custodiado por un **cadáver y una pareja de raptores** que encontrarás en una **cueva al fondo de este área**. Baja por la escalera hasta la zona de las aspas y allí encontrarás el **fusible azul**.

Ahora que ya tienes los **tres fusibles** regresa al elevador, llega a la **zona del generador** y entra en las habitaciones marcadas como **Fusse Room.** Ahí es donde tienes que colocar los fusibles.





Ahora sube al **control room**, recoge el **Vampire Gun** del suelo y presiona el **interruptor del panel**. Todo está lleno de agua y si buscas bien encontrarás **otra pieza del PSG**. Una vez en el agua, sigue avanzando hasta encontrar el **avión del mítico Barón Rojo**.

INTO THE JUNGLE

Utiliza tu **Grapple Pistol** de nuevo si quieres conseguir un **lanzacohetes.**



Esto ya son palabras mayores.Cárgate desde lo alto todo lo que se mueva y sigue avanzando sin miedo.

CONSEJO

Siempre que puedas utiliza las posiciones elevadas, porque son ideales para asegurar el perímetro.

THE FOYER

Escoge el **rifle mejorado** para eliminar las primeras molestias del camino. Sube hasta la plataforma como bien



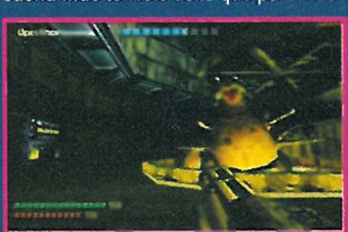
sabes y recoge el querido por todos **Firestorm Cannon**. Si investigas bien esta zona encontrarás **munición**. Avanza destruyendo a los centinelas, recoge todo lo que puedas y déjate caer por el pozo, a ver qué es lo que encuentras.

CONSEJO

Reúne toda la munición que encuentres, pero resérvala para ocasiones especiales.

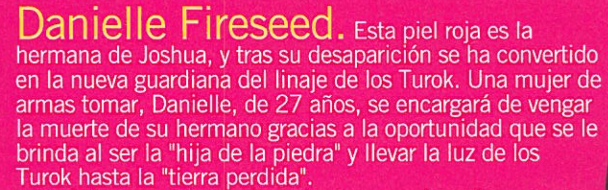
THE OPHISTOR´S CHAMBERS

Aquí llegó el terror personificado en **Ophisto**. Otra terrible mutación que suena más terrible de lo que parece. Se



trata de ir eliminando a esta criatura en cada sección y a continuación cerrar la compuerta (acercándonos al panel) para que no pueda salir.

Para empezar utiliza el **Firestorm**, que seguro que te va a dar buenos resultados, y cuando lo hayas acabado descarga una **buena ración de granadas** en el último pozo. **Si te mueves en círculo** a la vez que disparas puede que no sufras daño alguno.



Danielle Fireseed. Esta piel roja es la hermana de Joshua, y tras su desaparición se ha convertido en la nueva guardiana del linaje de los Turok. Una mujer de armas tomar, Danielle, de 27 años, se encargará de vengar la muerte de su hermano gracias a la oportunidad que se le brinda al ser la "hija de la piedra" y llevar la luz de los Turok hasta la "tierra perdida".

Danielle es mucho mejor saltadora que Joseph y experta en munición explosiva. Y por si fuera poco en los tiempos que corren, también es una gran luchadora.

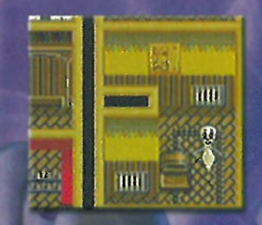


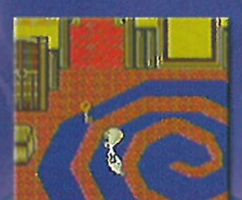
CONCURSOS

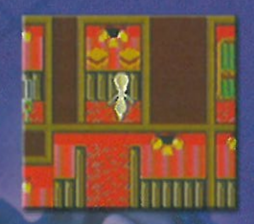


SAN FRANCISCO RUSH 2049

SI TE GUSTA LA VELOCIDAD Y ERES UN POCO "FANTASMA", ESTE CONCURSO ES PARA TI...













SORTEAMOS











GAME BOY COLOR MIDWAY

BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre " VIRGIN NOVIEMBRE".
2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán VEINTE de las cuales DIEZ ganarán el juego Casper y otros DIEZ ganarán el juego San Francisco Rush 2049, ambos para Game Boy Color. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de Octubre hasta el 27 de Noviembre de 2000.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 28 de Noviembre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Enero de 2001 de la revista Nintendo Acción.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Virgin y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE/APELLIDOS: ______________________

____

DIRECCIÓN: ______________________

LOCALIDAD: ______________________

PROVINCIA: ______________________

TELÉFONO: ______________ CP: ______________

Operation Winback

SEGUNDA PARTE

Seguimos, paso a paso, avanzando en la aventura del señor Cougar y sus compañeros del equipo SCAT. En esta entrega te darás cuenta de la valía de los interruptores y la metralleta, y de lo pirado que está el redactor.

FASE 8

PASO 1




Mata a los terroristas, abre la puerta por donde entró uno de ellos en la habitación y activa el interruptor del panel para que **baje el nivel del agua.**

PASO 2

Baja y **escóndete tras la caja**. Mata a los feos y rueda hasta el barril para matar dos más. Finalmente ve al túnel.





PASO 3




Tras subir por la escalera, **ve hacia la puerta que hay detrás del muro**, entra en la habitación y acciona el panel de control para que **el nivel del agua vuelva a subir.**

PASO 4




Apodérate de la **ametralladora** y no dejes de disparar a los terroristas hasta que el último que aparezca pregunte dónde están todos los demás. A ése también lo despachas, por curioso.

PASO 5




Cuando llegues al **punto de control** y caigan las cajas, cúbrete arrimándote a ellas. Es el método más rápido y seguro.

PASO 6

Lo fácil no siempre es lo mejor. **No intentes disparar a las cajas explosivas**, porque si lo haces **activarás el gas.**




FASE 9

PASO 1




Mata a los malos y sube por la rampa de la derecha. Continúa hasta el final del balconcillo y trata de desactivar la trampa láser. **Rompe la caja y recoge el C4.**

PASO 2 (Cara a cara con Leon)





Posiciónate **detrás de las cajas de madera y coloca el explosivo.** Dos terroristas vendrán a buscarte; corre, rueda hasta una posición segura y **detona el C4.** Ahora ve hasta la caja que no ha sido destruida y, si todavía tienes en tu poder el **lanzacohetes**, utilízalo contra Leon, que no es tan fiero como lo pintan.



FASE 10

PASO 1



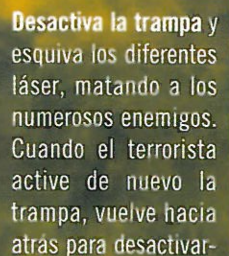


Qué bonitas, de verdad, las escenas que contienen una carga sentimental acusada y unos diálogos trascendentes. Después de que **Thomas te dé el código, asistirás a su muerte**. Así es la vida. Tras las lágrimas que te caen por las mejillas, verás una caja explosiva. Colócate en una posición segura y dispara hasta que reviente de gusto, o algo.

PASO 2









Desactiva la trampa y esquiva los diferentes láser, matando a los numerosos enemigos. Cuando el terrorista active de nuevo la trampa, vuelve hacia atrás para desactivarla. **Al cruzar el último láser, escóndete en estas cajas que verás a la izquierda** y acaba con los terroristas. Recoge KIT-Médico porque te lo has ganado.

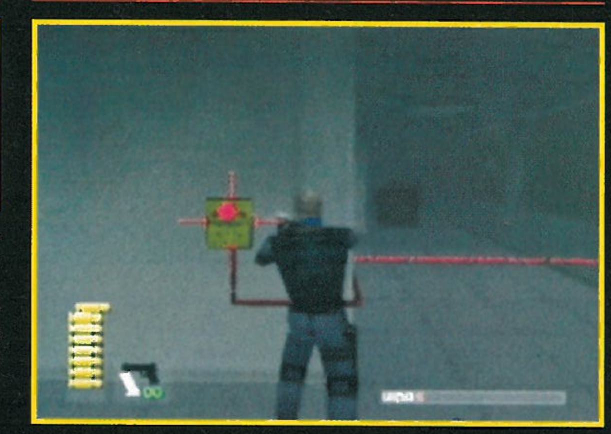
FASE 11

PASO 1



Cuando vayas a abrir la puerta, un terrorista "espabilao" tirará una caja al agua para que todos puedan cruzar a tu zona. **Mata primero al listillo y luego a los demás.**

PASO 2





Desactiva el láser, rueda hasta la caja más cercana y acribilla a los terroristas. El orden de los balazos no altera el producto: fiambre,"mu rico". Quiera Zeus que quede pan.

PASO 3



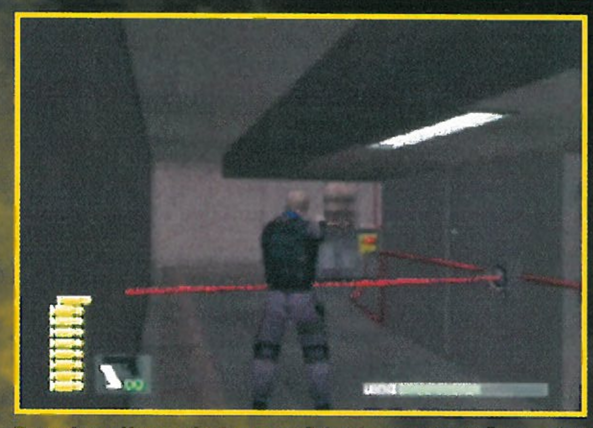
En el **punto de control dispara a la caja frágil**, para que la de encima obstruya la salida del láser. Ahora ve hacia la caja y acaba con el terrorista.

PASO 4



Dirígete al final de la zona de **aguas residuales**. Allí encontrarás mal olor y el **receptor para desactivar el láser**.

PASO 5



Para desactivar esta trampa, deberás **seguir el láser móvil** hasta que tengas una buena posición de alcance. Tendrás que **ser rápido** o los terroristas merendarán Jean-Luc Cougar con patatas, regado con abundante vino francés, cómo no.

FASE 12

EL ENCUENTRO CON RYAN







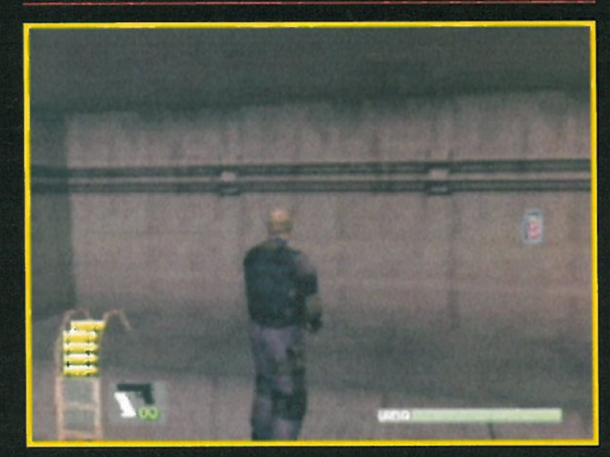




Para **derrotar a Ryan, colócate pegado a la columna**. Cuándo lance granadas, muévete hacia la derecha sin despegarte de la columna, así **la onda expansiva no te alcanzará**. Equípate la **escopeta** y cuando tengas oportunidad, **carga contra él**. No te olvides, hay un **KIT-Médico a su izquierda**, por si decides que tampoco te hace falta terminar la carrera de enfermería, que ya sabes cómo curarte tú solito.

FASE 13

PASO 1



Cruza por la pasarela y acciona el panel para que ésta desaparezca. Ahora baja por la escalera y **cúbrete detrás del barril** para matar a los terroristas.



PASO 2





Cúbrete detrás de este barril pero ten **mucho cuidado con el láser**. De lo contrario, ya sabes que el menú para terroristas asilvestrados consistirá en un entrante de oreja rehogada, ojuelos tristones con boscosa ensalada de patata... ¡Que tengas cuidado, hombre!

PASO 3

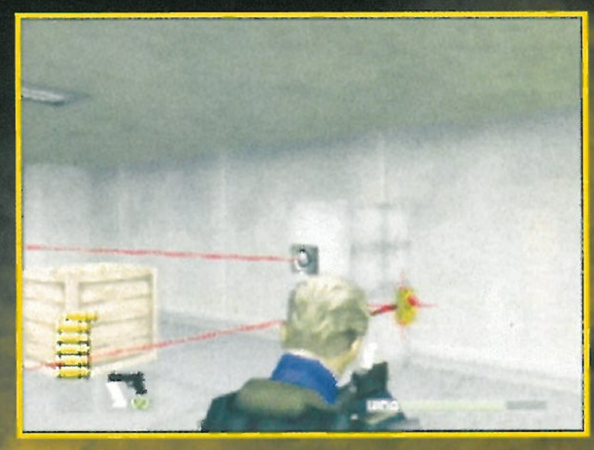






Cuándo las cajas empiecen a moverse, hazlo tú con ellas. Ve siempre **cubriéndote y avanzando con las cajas**. Ponlos a caldo.

PASO 4



Cuando subas por la escalera, **desactiva el láser de la derecha** y apunta rápidamente hacia la izquierda, porque vendrá un terrorista en tu búsqueda.



PASO 5

Mata al primer terrorista y, si no quieres seguir disparando, **corre hacia la escalera para subir al punto de control**. Y cuidado con el último escalón, que es el que no se ve. A no ser que vayas con las gafas al cine y dé la casualidad de que tu pareja quiera ver esa película. Que, por cierto, tampoco es para tanto: el "¡Kevién, Bacon!"



PASO 6

Acaba con los terroristas y colócate pegado a la pared. **Rompe la caja explosiva**. Ahora ya estará el camino libre, como el Sol cuando amanece





PASO 7





Cuando pases por la **apagada puerta electrificada**, gira al pasillo de la izquierda y desplázate hasta el cierre metálico. Allí tus compañeros te esperan. ¡Qué pasa, majérrimos!



Wario Land 3

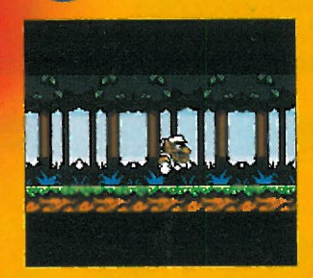
PRIMERA PARTE

Wario está de suerte, a pesar de haber sido hechizado. Aunque, bueno, en realidad los que estáis de suerte sois vosotros, porque gracias a la guía que empezamos este mes vais a poder disfrutar a fondo de una de las aventuras más prodigiosas para vuestra Game Boy Color.

Cómo jugar

Tus primeros pasos por este fantástico universo pueden resultarte confusos, pero no te preocupes porque aquí estamos para ayudarte a moverte. Lo que viene ahora son unas pistas básicas y consejos para caminar con fluidez desde el principio.

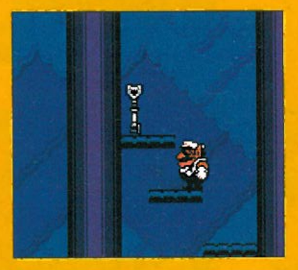
1 NOCIONES BÁSICAS



◀ **Lo primero que debes saber** es que tu personaje nunca muere. En segundo lugar, **el mundo de Wario está dividido en 4 mundos, cada uno situado en un punto cardinal**. A la izquierda puedes ver a Wario en su estado normal pero prepárate para cambiar de formas a lo largo del juego. Cada objetivo se consigue de una manera especial, y por tanto **Wario debe adaptar su cuerpo** a lo que requiera cada ocasión.

◀ **La aventura comienza** en el mundo Norte, en el templo, aunque **pronto debes viajar al mundo Oeste**. El viaje no es lineal: deberás volver a jugar cada fase varias veces para cumplir todos los objetivos.

2 LO QUE TIENES QUE HACER





▲ **El objetivo principal del juego** consiste en **abrir cuatro cofres y recoger ocho grandes monedas en cada fase**. Para abrir cada cofre debes encontrar la correspondiente llave. El cofre de color gris suele ser el primero en abrirse, y por tanto la llave más asequible. A medida que vayas abriendo cofres obtendrás nuevas habilidades, y se abrirán nuevas fases o mundos.

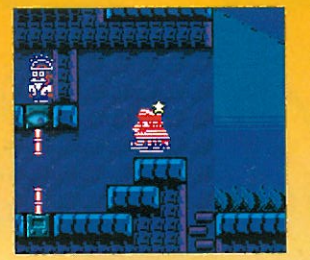
3 WARIO SE TRANSFORMA, PERO LO HACE POR UN FIN



▲ **Wario comienza con unas habilidades básicas** que puede ir mejorando a lo largo de la misión. Con Select entrarás en un menú con diversas opciones. Selecciona Action y podrás ver un tutorial de las habilidades que tienes en ese momento.



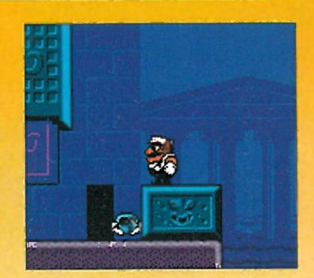
▲ Wario anda sobrado de kilos, a causa del donut que se ha zampado. Utiliza este sobrepeso para romper bloques y abrir nuevos pasajes. **Analiza con tranquilidad los acertijos que te propone el cartucho,** la solución puede estar muy cerca.



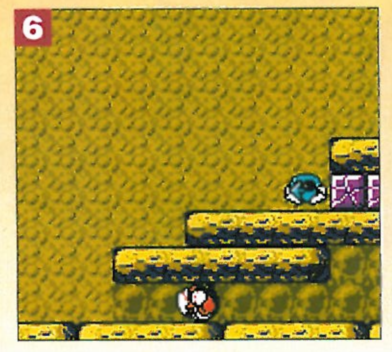
▲ **En Vast Plain,** debes hacer que el doctor loco te alcance con su **poción de invisibilidad** para poder pasar una barrera.



▲ **Si te conviertes en este muelle,** podrás alcanzar plataformas elevadas y conseguir una **llave o un cofre.**



▲ Otro punto importante es **el paso del día a la noche** cada vez que abandonas una fase. Muchos objetivos sólo son posibles a la luz del sol o de la luna. Por ejemplo, el cofre rojo de Desert Ruins sólo es accesible de noche, cuando se abre la puerta con su llave.



◀ **Debes aprender a rodar sobre ti mismo** si quieres obtener premios en The Volcano´s Base. Presiona abajo cuando caigas por unas empinadas pendientes.



*En los minijuegos de golf, **¿no te has preguntado hasta dónde llegará la bola si le aplicas máxima fuerza?** La respuesta es que muevas el pad hacia la derecha y la pantalla se desplazará al lugar dónde aterrizará la bola. Ah, y sabemos qué hay que hacer para **jugar un circuito extra de golf**. Fácil, **recoge los 7 lápices** que dan color a los campos de golf y se abrirá una puerta entre el mapa Norte y el Oeste, donde podrás jugar un nuevo circuito.*



Ahora a jugar

Tu viaje comienza en Out of woods. Después viajas por las distintas fases y mundos, en el orden que te marca la figura del Templo. Aquí os contamos qué camino seguir para llegar al final.

1 OUT OF WOODS COFRE GRIS



Nada más comenzar la fase debes dirigirte a la derecha hasta encontrar estas plataformas, e ir escalando hasta la llave.



Entra por esta puerta, junto a las antorchas, y escala hasta el cofre. Cuidado con los **gusanos**. Pon dirección a Peaceful Village.

2 THE PEACEFUL VILLAGE COFRE GRIS

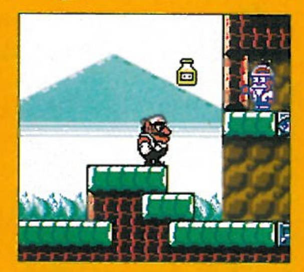


Puedes conseguir la llave gris tanto de día como de noche. En este caso nos encontramos de noche, y debes **convertirte en zombie** para traspasar la plataforma que se encuentra en tu camino hacia la llave.



Tras conseguir la llave, vuelve a subir a la parte de arriba y entra por la primera puerta a la izquierda. Sólo debes **escalar por una cuerda** para conseguir el cofre. Después, **vete rápido para Vast Plain.**

3 VAST P. COFRE GRIS

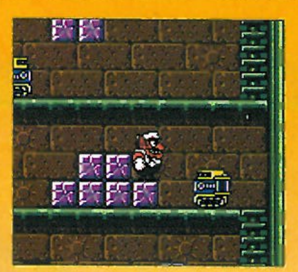


Para conseguir la llave gris debes beber la **pócima de invisibilidad** que lanza el doctor. Podrás pasar unas puertas con ojos que cierran tu paso. Junto a la llave verás el cofre. Se abrirá el **mapa Oeste**: ve a Desert Ruins.

4 DESERT RUINS COFRES GRIS Y ROJO



Esta fase hay que conseguir los cofres gris y rojo para **reunir los dos trozos de papiro** que abren el camino a nuevas fases. **El gris sólo es accesible de día.** Ve a la derecha del todo y entra por la primera puerta. La llave está en un pequeño hueco al que debes saltar agachado.



Tras obtener la llave entra por la otra puerta y baja por el camino abierto hasta encontrar una nueva puerta y el cofre. **Esquiva a los robots** que te encuentres. **Si te golpean, te convertirán en muelle** y volverás a subir al comienzo de la habitación. Mala suerte.



Ahora vuelve a entrar a esta fase pero de noche; y en lugar de ir a la derecha, ve a la izquierda y métete en la primera puerta que veas. El resto es fácil. Tan sólo tienes que **subir por la escala** que se encuentra a la derecha y la **llave roja aparecerá ante tus ojos** en un pispás.




Recoge la llave y sal de la habitación para entrar en la puerta de al lado. La subida hacia el cofre tampoco tiene demasiado misterio. Ponte las pilas que nos vamos a **Volcano's Base**, también en la parte Oeste.

4 MINIJUEGOS Y TAL

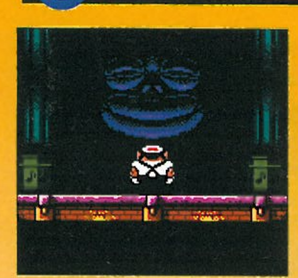


La partidita de minigolf es más importante de lo que parece. Si consigues cumplir el objetivo de golpes, se abrirá un muro que impide el paso a otros caminos. Para jugar, mide bien dirección y potencia en la barra de energía.



Para jugar a los mini-juegos debes tener al menos 10 monedas en tu poder. Las consigues destrozando los diversos muros y piedras que cierran tu camino.

5 POR SI ACASO...



Cuando te atasques en alguna fase, regresa al templo donde comenzaste para que el ídolo de piedra te señale el camino que debes seguir.

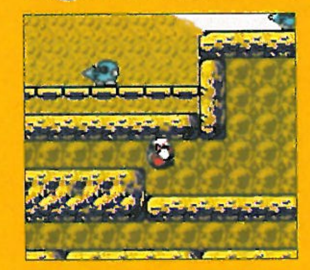


En cualquier momento de la aventura puedes consultar este cuadro que te señala los cofres que has abierto en esa fase, el número de monedas grandes recogidas (hay 8 en cada una) y tu monedero (las monedas para jugar en los mini-juegos).

SOBRE LAS MONEDAS

Las monedas no son tan importantes aquí como en WarioLand 2, pero ***aún son el pasaporte para participar en los diferentes minijuegos****. Todas las monedas de colores valen por diez, excepto la amarilla que cuenta como una. A lo largo del juego puedes recoger un máximo de 999.*

5 VOLCANO´S BASE COFRE GRIS



▲ Nada más comenzar, ve hacia la derecha. Pasa la **primera rampa y en la segunda lánzate rodando** (pulsa abajo), para saltar dos rampas más y alcanzar la **llave gris**. Con el cofre y el traje azul en tu poder, **regresa a Out of Woods para coger la llave roja**.



▲ **El primer gran jefe** es esta figura sobre tres barriles. **Golpea primero los que parpadean** y por último ataca a la figura. Si te alcanza, **te convertirá en muelle** y te hará subir a la parte más alta de la sala impidiendo que te hagas, de momento, con el cofre.

6 OUT OF WOODS COFRE ROJO

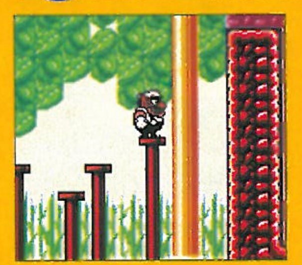
En primer lugar debes utilizar tu nuevo poder: el culetazo, para obligar a descender a la plataforma que sujeta un gracioso animalito. Una vez abajo, debes avanzar hacia la derecha, **destrozando los numerosos ladrillos y esquivando a los enemigos** que te aparecen hasta encontrar la llave roja. No es un camino de rosas, pero lo harás sin problemas.





▲ **A la misma altura de la llave roja**, pero un poco más a la izquierda se encuentra la entrada a un **minigolf**. Afina tu puntería: haz el par del hoyo y se abrirá **el bloque de piedra que obstruye el paso hacia el cofre rojo**. Ahora nos vamos a Pool of Rain.

7 POOL OF RAIN COFRE GRIS

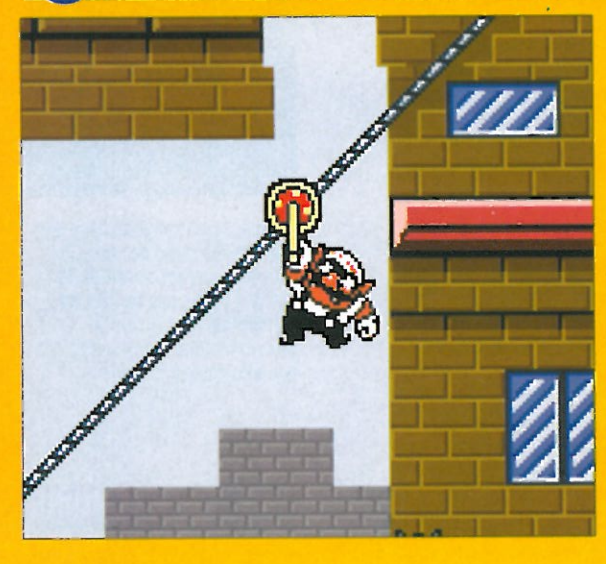


▲ **Para conseguir la llave gris** de este mundo debes saltar por las plataformas. Cuando una de ellas no te permita llegar a un sitio elevado, prueba a subirla. Para ello, salta sobre otra de las plataformas: conseguirás un bonito **efecto balancín**.



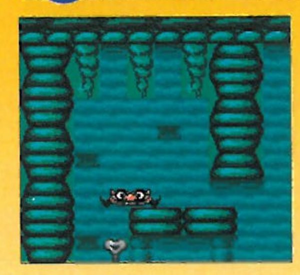
▲ **El cofre no tiene dificultad para ti.** Simplemente sigue el camino de las plataformas, sin caerte, para dar con él. Una vez superada la "piscinita", encamínate hacia **A Town in Chaos**, donde te está esperando un nuevo cofre gris.

8 A TOWN IN A CHAOS COFRE GRIS



◀ Debes **subir a la parte más alta del edificio y meterte por la ventana** que está abierta. En la habitación se encuentra la llave gris. Recuerda que para alcanzar esta ventana debes **subir por la segunda escalera** que te encuentres nada más empezar. Para obtener el cofre, escala al tejado del edificio y agárrate a la polea que ves en la imagen. Será casi pan comido.
Cuando consigas la segunda rueda, se abrirá el **mapa del Sur**. Tu primera parada en él será **The Grasslands**.

9 THE GRASSLANDS COFRE GRIS

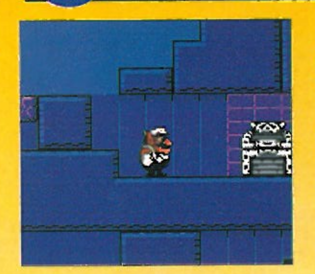


◀ Ve a la derecha de la salida hasta encontrar una puerta. Entra, aparecerás en una gruta. Ve a la izquierda hasta ver la **llave gris**. Transfórmate en **Wario aplastado**, escala a la décima plataforma y déjate caer.



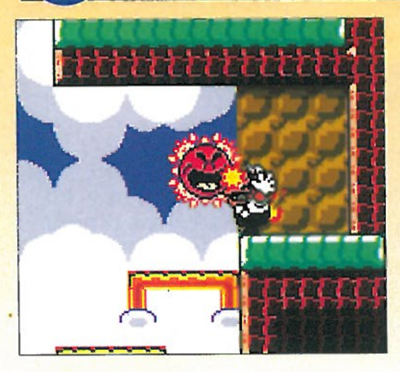
◀ **Elimina a este gusano usando el botón de ataque y el salto sobre su cabeza** cuando empiece a ocultarse en la tierra. Repite **3 veces**. Tras obtener la **primera de las cinco cajas**, ve a The Big Bridge.

10 THE BIG BRIDGE COFRE GRIS



◀ **Uno de los cofres más fáciles.** Tanto la llave como el cofre están **sobre este gran puente**. Lo siguiente es ir de nuevo a Vast Plain.

11 THE VAST PLAIN COFRE VERDE



◀ **Para obtener el segundo de los cofres** de este nivel, el de color verde, debes ir hacia la derecha hasta **encontrar al profesor chiflado**. Ya sabes, te hará invisible y podrás atravesar la puerta del ojo. Superado este obstáculo te encontrarás con una **enredadera**; sube por ella y después métete por la tubería que te permitirá alcanzar una zona de plataformas. Al final se encuentra la llave verde. Debes tener mucho **cuidado con el sol o la luna** (según juegues de día o de noche).



◀ **Para obtener el cofre verde** es imprescindible **echar una partidita de minigolf**. Porque sólo de esta manera, consiguiendo el par del campo con tu acostumbrada habilidad, desbloquearás la puerta que te abre camino al cofre. La entrada al minijuego se encuentra **en la misma zona de plataformas donde encontraste la llave**, pero un poquito más arriba.
Hecho esto, te espera un nuevo desafío en **Pool of Rain**, nada menos que conseguir el cofre rojo.

12 THE POOL OF RAIN COFRE ROJO



◀ Otro nivel con poca historia. **Sube por la enredadera que se encuentra a la izquierda** de la salida del nivel, y salta por las plataformas hasta alcanzar la llave. A continuación regresa a la enredadera, baja por ella y entra por la puerta que se encuentra a su lado. **En esta habitación hallarás el cofre rojo.** Tras obtener como premio un **segundo anillo**, tu particular tour continúa en una nueva fase: The Tower of Revival.

13 THE TOWER OF REVIVAL COFRE GRIS



▲ Nada más comenzar el nivel nos encontramos con una **primera prueba de habilidad**. Debes **utilizar el fuego para encender tres antorchas**, y así hacer desaparecer un bloque que impide el avance hacia la llave gris. Si vas con cuidadito, no tienes porqué quemarte el culete.



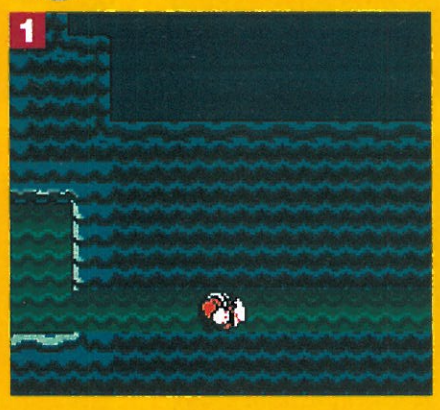
▲ **Empieza a subir hasta ver la llave gris** en lo alto de la estancia. Para recogerla, **déjate picar por un pez globo y planea hasta ella**. El cofre gris está a la izquierda de la salida. En su interior se encuentran las **aletas** (con ellas **puedes nadar**). Ahora regresa a Pool of Rain.

14 THE POOL OF RAIN COFRE VERDE

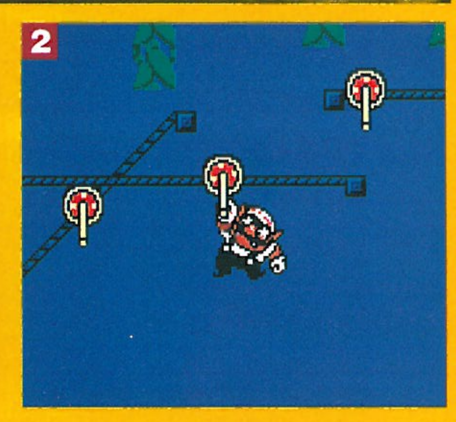
Para obtener el ▶ cofre verde debes **eliminar a este coyote**. Te lanzará bolas de pinchos que se convierten en enemigos. Golpéalos con el botón de ataque para que reboten por las paredes e impacten tres veces contra él. Ahora nos vamos a **Stagnant Swamp**.



15 THE STAGNANT SWAMP COFRE GRIS



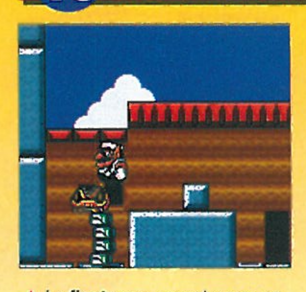
▲ Tienes que **bajar por la escalera** que se encuentra al principio del nivel y **lanzarte rodando por la rampa** que está junto a ella. Al final de este recorrido tan movidito se encuentra la **llave gris**. Eso sí, llegarás con algunos moratones.



▲ Al comienzo de nivel hay una **polea**. Agárrate a ella y vete cogiendo a las que aparezcan en tu camino hasta **llegar a una que va más rápido**. Presiona abajo para rodar y destrozarás los bloques que impiden llegar al cofre. ¡¡A Peaceful otra vez!!



16 THE PEACEFUL VILLAGE COFRE ROJO



▲ La **flauta** que encontramos en el otro nivel es utilizada por Wario para **encantar unas serpientes**. En la parte superior del stage te encontrarás este precioso ejemplar; **súbete en su cabeza** para alcanzar la parte de arriba de los edificios de la villa. En este punto avanza hasta encontrar una puerta. Dentro de la nueva habitación, deberás convertirte en **Wario gordo** para romper unos bloques y conseguir la **llave roja**. Pan comido, ¿no?



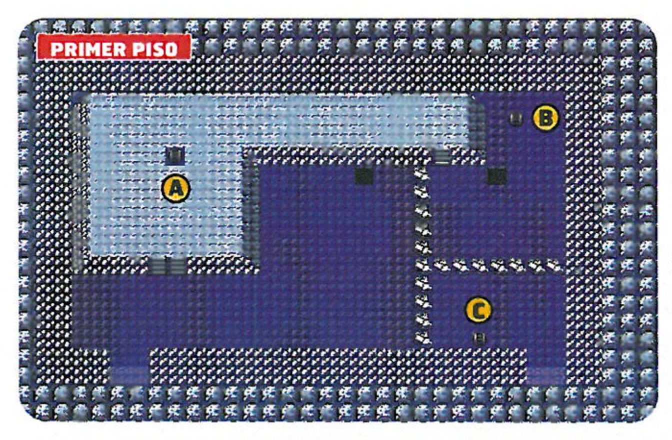
▲ En esa misma estancia verás el **camino hasta el cofre rojo**. En la habitación donde se encuentra el cofre hay un hombrecillo que te **lanza donuts** que te convierten en Wario gordo. **Cómete uno** y con ese sobrepeso en tus carnes, salta para **hacer subir a ese hombrecillo hasta la parte superior**. Sube tú ahora y vuelve a comer uno de sus deliciosos manjares para romper dos bloques y alcanzar el cofre. ¡Nos vemos el mes que viene!!

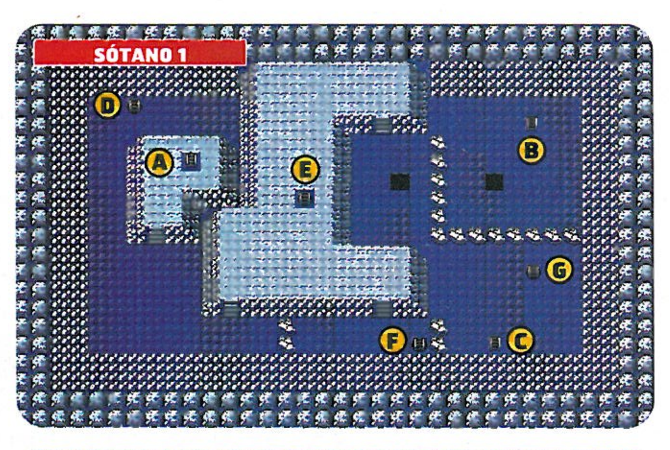
¿YA HAS ACABADO?

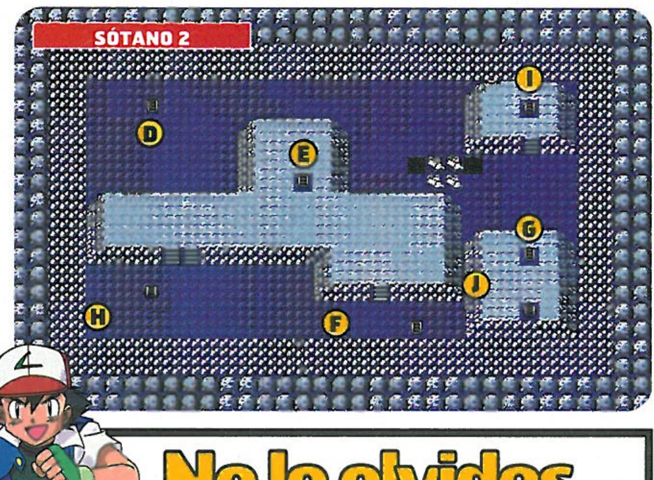
*¿Ya te has terminado el juego, monstruo? Muy bien, pues hala, a contárselo a los amigos. Pero antes, **¿has conseguido los 100 tesoros?** Pues búscalos porque sólo con ellos en tu poder accederás a un **Time Attack!** de lo más divertido (y secreto, ¿eh?). Consiste en entrar en cada stage buscando las cuatro llaves y huir a toda velocidad. Debes hacerlo en el menor tiempo posible, aunque no sabemos si habrá premio...*

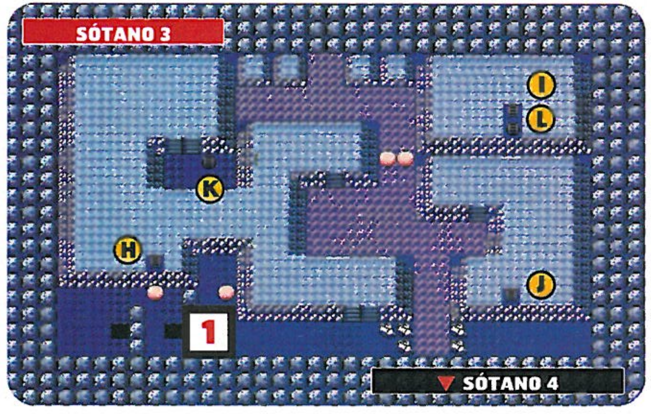
Islas Espuma

Plantadas en medio de la Ruta 20, las Islas Espuma son el hogar de Articuno, un ave Pokémon legendaria que vive en la mazmorra más profunda y oscura. ¡A por él!









SÓTANO 4

2

L

K

SÓTANO 5

No lo olvides

Usando los mapas



Las Islas Espuma se dividen en cinco niveles, con una buena oferta de Pokémon Tipo Agua para capturar.

Las letras AMARILLAS del mapa muestran la conexión entre niveles. Si bajas por la escalera (A) en el Primer Piso, llegarás a (A) en el Sótano 1. Como ya has hecho otras veces.

1 Utiliza la Fuerza

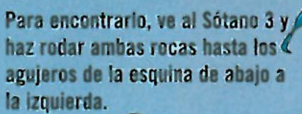


Según vas explorando las cuevas, asegúrate de empujar TODAS las rocas que veas, usando la Fuerza, hacia los fosos negros.

Hay una rápida corriente subterránea abajo, y debes bloquearla para encontrar la salida.

Cuando la corriente esté bloqueada, cruza a la parte derecha del Sótano 3 y sube por la escalera señalada con (J). Sigue hasta salir.

2 Articuno



Para encontrarlo, ve al Sótano 3 y haz rodar ambas rocas hasta los agujeros de la esquina de abajo a la izquierda.

Ahora ve a (K) para bajar un nivel. Surfea a la izquierda del río, y rema al norte hasta que veas a Articuno. Ahora a por él.





¡Hazte con todos!

PSYDUCK
● Raro ● Varios

SHELLDER
● Raro ● No hay

GOLDUCK
● No hay ● Raro

STARYU
● No hay ● Raro

HORSEA
● Raro ● No hay

SEADRA
● Raro ● No hay

KRABBY
● No hay ● Raro

KINGLER
● No hay ● Raro

ZUBAT
● Raro ● No hay

GOLBAT
● Raro ● No hay

SEEL
● No hay ● Raro

DEWGONG
● No hay ● Raro

SLOWPOKE
● Raro ● No hay

Pokétruco

Antes de usar la Fuerza para empujar las rocas, asegúrate de no estar empujándolas contra la pared.

Si te ocurre, abandona la habitación y vuelve a entrar. Las rocas estarán en su posición original. Ahora planea mejor tus movimientos.



#099 KINGLER

Una de sus pinzas crece más que la otra, y es dura como el acero. De todos modos, resulta muy pesada.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Burbuja	Agua
–	Malicioso	Normal
–	Agarre	Normal
–	Guillotina	Normal
Nv 34	Pisotón	Normal
Nv 42	Martillazo	Agua
Nv 49	Fortaleza	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Krabby ▶ Kingler (Nv 28)



#100 VOLTORB

Se dice que tiene la habilidad de camuflarse como una Pokéball. También dicen que se autodestruirá al más mínimo estímulo.

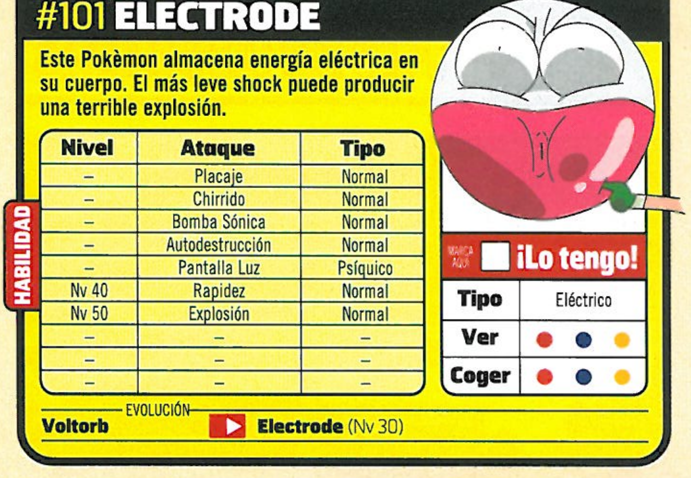
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Chirrido	Normal
Nv 17	Bomba Sónica	Normal
Nv 22	Autodestrucción	Normal
Nv 29	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 36	Rapidez	Normal
Nv 43	Explosión	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Voltorb ▶ Electrode (Nv 30)



#101 ELECTRODE

Este Pokèmon almacena energía eléctrica en su cuerpo. El más leve shock puede producir una terrible explosión.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Chirrido	Normal
–	Bomba Sónica	Normal
–	Autodestrucción	Normal
–	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 40	Rapidez	Normal
Nv 50	Explosión	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Voltorb ▶ Electrode (Nv 30)



#102 EXEGGCUTE

Sus cabezas se atraen unas a otras, y giran entre sí. Debe tener seis para guardar cierto equilibrio.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Presa	Normal
–	Hipnosis	Psíquico
Nv 25	Reflejo	Psíquico
Nv 28	Drenadoras	Planta
Nv 32	Paralizador	Planta
Nv 37	Polvo Veneno	Veneno
Nv 42	Rayo Solar	Planta
Nv 48	Somnífero	Planta
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

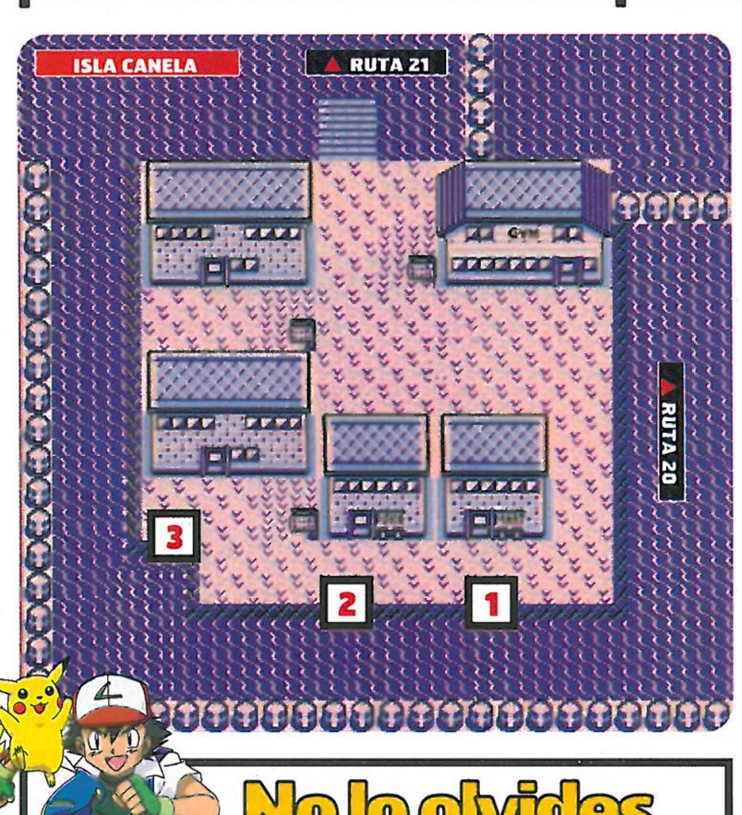
Tipo	Planta/Psíquico
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Exeggcute ▶ Exeggutor (Piedra Hoja)

Isla Canela

¡VUELVE!
•Cuando tengas la llave de la Casa Pokémon, lucha en el gimnasio de Blaine.

Justo al Oeste de Islas Espuma, Canela es un nivel pequeño, pero con muchas cosas que hacer.



No lo olvides

1 Tienda Pokémon

Tras las andanzas de Islas Espuma, seguro que necesitas algunos ítems de esta tienda. Venga… ¡a gastar!

Además, asegúrate de entrar en el Centro Pokémon para curar tu Articuno y hacerle parte de tu poderosa plantilla de Pokémon.



Pokétruco

Hay un combo Pokémon muy majo. Primero, debes tener los ataques Drenadoras y Tóxico.

Usa primero Drenadoras, luego Tóxico. El Pokémon enemigo recibirá más daño, y absorberás más energía de lo normal. ¡Guay!

Lista de precios

Ultra Ball	1.200	Cuerda Huída	550
Súper Ball	600	Cura Total	600
Súper Poción	1.500	Revivir	1.500
Máx Repelente	700	–	–

2 Centro Pokémon

3 Laboratorio



¿Recuerdas el Ámbar Viejo y el Fósil del principio? Bien, dáselos al científico que encontrarás en este laboratorio.

Vuelve más tarde y verás que han revivido al antiguo Pokémon, el cual puedes incluir inmediatamente en tu Pokédex. ¿¡Brujería!?



4 Negociadores

El laboratorio de Isla Canela es también una guarida de negociantes. Si tienes un Raichu, puedes cambiarlo por Electrode.

También puedes conseguir un **Tangela** por Venonat, o un **Seel** por Ponyta.





3 Gimnasio



La puerta al gimnasio está bloqueada, y tendrás que ir primero a la Casa Pokémon. Los trucos para esta mazmorra, pasando la página.

A Blaine no le gustan las visitas, así que deberás encontrar el camino por un laberinto de pasillos y Entrenadores con Pokémon de Fuego. O usar las máquinas de preguntas, que es más sencillo.

¡Hazte con todos!

STARYU, HORSEA, SHELLDER, GOLDEEN

● Varios ● Varios





Líder Pokémon #7

El acalorado Blaine es fan de los Pokémon Tipo Fuego, y quiere tostar a la escuadra de Ash. Pero no lo vas a permitir, ¿verdad?

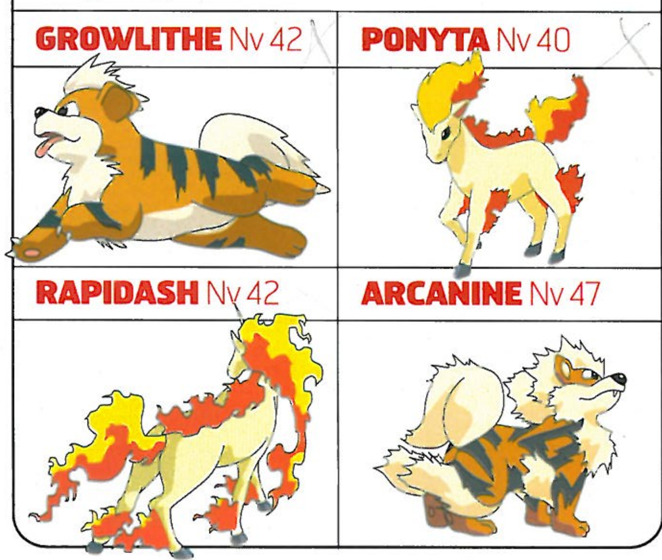
Si elegiste a Squirtle al principio del juego, debería estar lo suficientemente fuerte como para apagar a todo el equipo de Blaine en poco tiempo.



Blaine

Los Pokémon Fuego son los favoritos de Blaine, y son muy poderosos. No será un camino de rosas...

Equipo de Blaine



Consejo para Blaine

Los compañeros de lucha de Blaine te darán oportunidades para saber cómo derrotar Pokémon de Fuego. Prueba utilizando Pokémon de Agua y criaturas Tierra/Roca si las tienes (deberías tener, majete).

Premios Blaine

MEDALLA VOLCÁN
Potencia las habilidades especiales de tus Pokémon.

MT 38, LLAMARADA
Daña al oponente, pero también ¡puede que lo envuelva en llamas!

#103 EXEGGUTOR

Se trata de un Pokémon muy ruidoso. ¿Por qué? Pues porque cada una de sus cabezas hace lo que quiere.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Presa	Normal
–	Hipnosis	Psíquico
Nv 28	Pisotón	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Psíquico
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Exeggcute ▶ Exeggutor (Piedra Hoja)

#104 CUBONE

Siempre lleva encima el craneo de su difunta madre. Su grito hace eco y da la sensación de emitir una triste melodía.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Hueso Palo	Tierra
–	Gruñido	Normal
Nv 25	Malicioso	Normal
Nv 31	Foco Energía	Normal
Nv 38	Golpe	Normal
Nv 43	Huesomerang	Tierra
Nv 46	Furia	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Tierra
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Cubone ▶ Marowak (Nv 28)

#105 MAROWAK

Pequeño y débil, este Pokémon siempre va acompañado de su palo de hueso de Pokémon. Os suena, ¿verdad?



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Hueso Palo	Tierra
–	Gruñido	Normal
–	Malicioso	Normal
Nv 33	Foco Energía	Normal
Nv 41	Golpe	Normal
Nv 48	Huesomerang	Tierra
Nv 55	Furia	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Tierra
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Cubone ▶ Marowak (Nv 28)

#106 HITMONLEE

Tiene una característica única: resulta que cuando da patadas a sus enemigos la planta de sus pies se vuelve dura como el diamante.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Doble Patada	Lucha
–	Meditación	Psíquico
Nv 33	Patada Giro	Lucha
Nv 38	Patada Salto	Lucha
Nv 43	Foco Energía	Normal
Nv 48	Patada Salto Alta	Lucha
Nv 53	Mega Patada	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

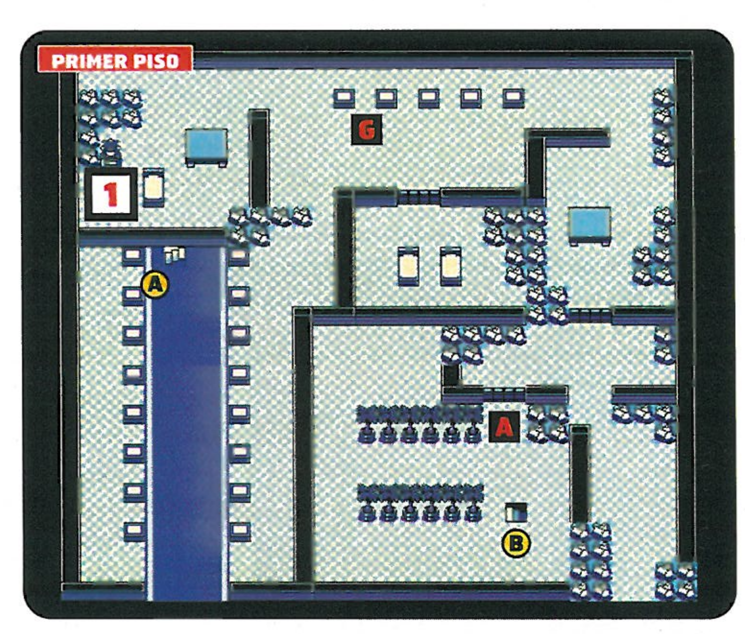
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

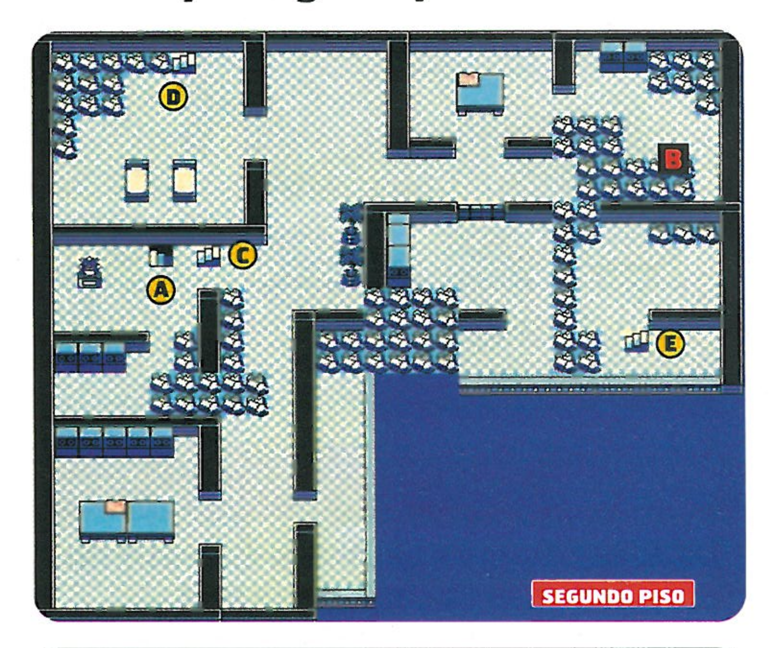
Tipo	Lucha
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

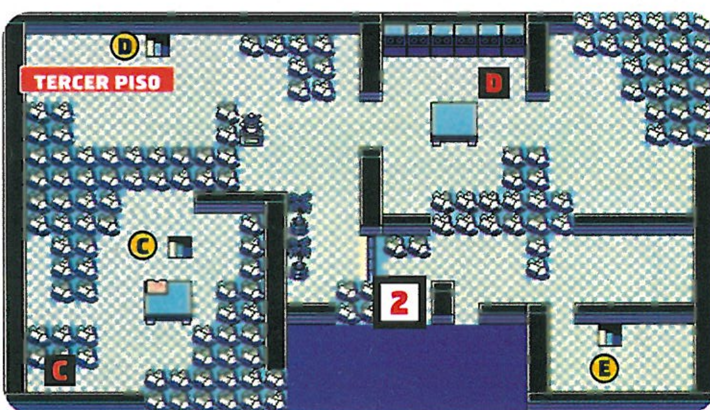
EVOLUCIÓN: Hitmonlee

Casa Pokémon

Para entrar en el gimnasio de Blaine, necesitas encontrar la Llave Secreta. Cuidado con los Pokémon Veneno y Fuego... ¡y los Ladrones!







E
I
F
H
B
SÓTANO

Trucos Entrenador

Los Científicos y Ladrones de aquí son un excelente calentamiento para el fogoso Líder Pokémon, Blaine.

Usa Pokémon de Agua y Tierra/Roca para eliminar a estos sicarios. Si no te dan problemas, ¡Blaine está acabado!



No lo olvides

Usando los mapas



La inquietante Casa Pokémon se divide en cuatro enormes pisos, y tendrás que pulsar montones de interruptores para superarla.

Las letras AMARILLAS del mapa muestran las conexiones entre niveles. Si subes por Ⓐ en el Primer Piso, llegarás a Ⓐ en el Segundo Piso. Es fácil encontrar los diferentes caminos.

1 Pulsadores ocultos

Pronto estarás bloqueado si no examinas las estatuas... porque cada una esconde un interruptor secreto.

Usa los pulsadores de la casa para ir abriendo diferentes caminos. Ten en cuenta que cuando uno se abre, otro se cerrará. Usa los mapas y no tardarás en superarla.



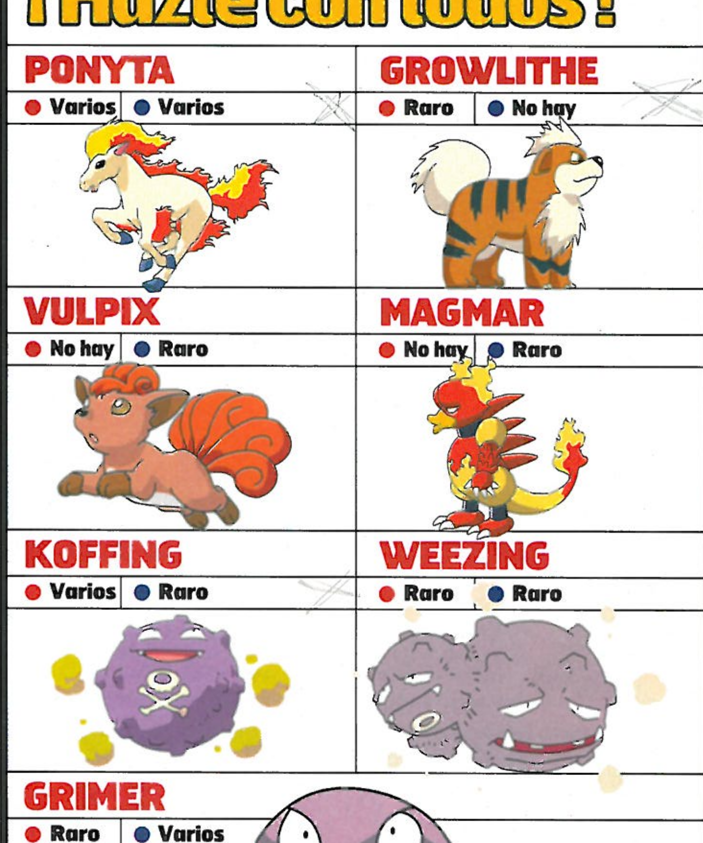
2 ¡Tienes que... saltar!



La Llave Secreta está en el sótano, pero no hay escaleras que lleven allí. ¿Qué hacer, Ash...?

Sube al Tercer piso y ve hacia el área abierta al lado del Científico. ¡Caerás al sótano enseguida! Gana al Entrenador que verás y se abrirá una puerta. Entra en la habitación para coger la Llave.

¡Hazte con todos!



¡Consíguelos!

- **A** CARBURANTE
- **B** CALCIO
- **C** MAX POCIÓN
- **D** HIERRO
- **E** CARAMELO RARO
- **F** RESTAURAR TODO
- **G** CUERDA HUÍDA
- **H** MT 14, VENTISCA
- **I** TM 22, RAYO SOLAR

Pokétruco

Cuidado con el endiablado ataque Venganza. Absorbe el daño de unos turnos, ¡y luego te devuelve el doble!

Si un enemigo usa la Venganza contra ti, usa habilidades que no hagan daño, como Látigo o Gruñido. Esto conseguirá que tus luchadores no reciban daños.

#107 HITMONCHAN



Sus golpes se asemejan a una taladradora. Es tan fuerte, que puede atravesar un muro de hormigón con el mínimo esfuerzo.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Puño Cometa	Normal
–	Agilidad	Psíquico
Nv 33	Puño Fuego	Fuego
Nv 38	Puño Hielo	Hielo
Nv 43	Puño-Trueno	Eléctrico
Nv 48	Mega Puño	Normal
Nv 53	Contador	Lucha
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Lucha
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Hitmonchan

#108 LICKITUNG



Su lengua mide casi dos metros y se mueve con total libertad. Pero ojito con ella, porque sus lametazos pueden causar parálisis.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Repetición	Normal
–	Supersónico	Normal
Nv 7	Pisotón	Normal
Nv 15	Anulación	Normal
Nv 23	Rizo Defensa	Normal
Nv 31	Portazo	Normal
Nv 39	Chirrido	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Lickitung

#109 KOFFING



A veces, este Pokémon explota sin avisar. Y es que resulta que su gas interno se expande en lugares calurosos.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Volador
–	Polución	Veneno
Nv 32	Residuos	Veneno
Nv 37	Pantalla Humo	Normal
Nv 40	Autodestrucción	Normal
Nv 45	Niebla	Hielo
Nv 48	Explosión	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☒ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● ● –

EVOLUCIÓN
Koffing ▶ Weezing (Nv 35)

#110 WEEZING



Este Pokémon sobrevive absorbiendo gases venenosos, gérmenes y el polvo que existe en la basura. ¡Puagg!

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Volador
–	Polución	Veneno
–	Residuos	Veneo
Nv 39	Pantalla Humo	Normal
Nv 43	Autodestrucción	Normal
Nv 49	Niebla	Hielo
Nv 53	Explosión	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● ● –

EVOLUCIÓN
Koffing ▶ Weezing (Nv 35)



Ruta 21

Estás acercándote al lugar donde comenzaste, Pueblo Paleta. El final empieza a estar cerca...

Pokétruco

El gimnasio de Giovanni en Ciudad Verde tiene ocho poderosos Entrenadores que batir antes de que puedas encarar al gran jefe.

Gasta algo de dinero en Revivir y Cura Total, porque es difícil salir de aquí una vez que utilices el primer teletransportador.

Pokétruco

El pequeño trozo de césped al sur de Pueblo Paleta esconde algunos Pokémon comunes, pero ten paciencia...

Si sigues buscando, terminarás por encontrar un Tangela. Es el único lugar donde se encuentra en estado salvaje.

RUTA 21

▲ PUEBLO PALETA

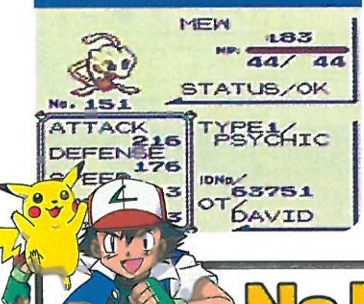
▼ ISLA CANELA

BONUS MALUS

Mew... ¡otra vez!

Sube un Nidoking al N 100, después habla con un miembro del Team Rocket en Ciudad Azulona. Dale tu temible Nidoking.

Te dará un juego de llaves para que lleves su camión cerca de S.S. Anne. Encontrarás a Mew escondido debajo del camión... ¡ni en sueños!



No lo olvides

Trucos Entrenador

A lo largo de la Ruta 21 encontrarás Nadadores y Pescadores, contra los que deberás luchar si tus Pokémon aún necesitan puntos de Experiencia.

Si sólo quieres enfrentarte al Líder, mantente bien a la izquierda cuando camines por la Ruta 21 para evitar a todos estos remojados Entrenadores.

Vuelta a Ciudad Verde

Regresa a Ciudad Verde y encontrarás que el Gimnasio por fin está abierto.

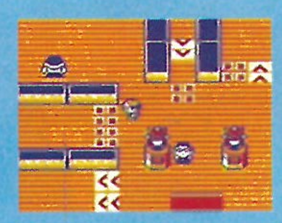


No lo olvides

1 Gimnasio

¡Está abierto! Aquí verás Entrenadores con Pokémon Tipo Tierra de alto nivel.

Asegúrate de llevar a tus mejores Pokémon de Agua, Planta y Hielo, y que estén por lo menos en el Nivel 50.



¡Hazte con todos!

Ruta 21

RATTATA	RATICATE	PIDGEY
● Raro ● Raro	● Raro ● Raro	● Raro ● Raro

PIGEOTTO	TANGELA	TENTACOOL
● Raro ● Raro	● Raro ● Raro	● Varios ● Varios



Líder Pokémon #8

Ya te habías encontrado un par de veces con él, pero ¿quién iba a pensar que Giovanni terminaría siendo el octavo Líder Pokémon?

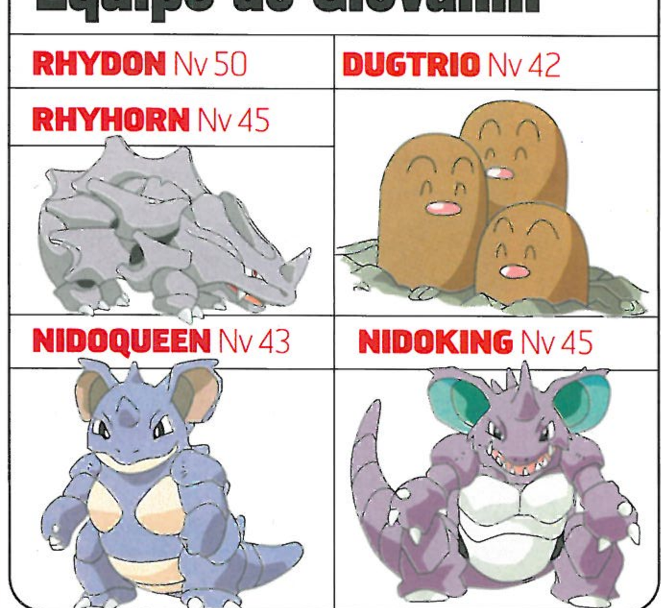
Aunque Giovanni no es invencible, tu equipo estará débil después de luchar con todos sus compañeros Entrenadores. Mejor que lleves algunas Pociones…



Giovanni

Su equipo se compone de Pokémon Tierra, pero tú debes tener algún Pokémon que los elimine fácilmente...

Equipo de Giovanni



RHYDON Nv 50	**DUGTRIO** Nv 42
RHYHORN Nv 45	
NIDOQUEEN Nv 43	**NIDOKING** Nv 45

Consejo para Giovanni

Coge a tus mejores Pokémon de Agua, Planta y Hielo, y entrénalos hasta el Nivel 50. Si has conseguido capturar a Articuno, este Ave Legendaria te servirá para fustigar a la asustada escuadra de Giovanni.

Premios Giovanni

MEDALLA TIERRA

Todos los Pokémon, no importa el Nivel, te obedecerán. ¡Por fin!

MT 27, FISURA

Puede eliminar Pokémon de un solo golpe. No afecta al Tipo Volador.

#111 RHYHORN

Este POKéMON no tiene muchas luces. Una vez inicia la carga, no para hasta que cae dormido.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Cornada	Normal
Nv 30	Pisotón	Normal
Nv 35	Látigo	Normal
Nv 40	Ataque Furia	Normal
Nv 45	Perforador	Normal
Nv 50	Malicioso	Normal
Nv 55	Derribo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Tierra/Roca
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN



Rhyhorn ▶ Rhydon (Nv 42)

#112 RHYDON

Camina sobre sus patas traseras, y muestra signos de inteligencia. Es capaz de aguantar lava hirviendo.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Cornada	Normal
–	Pisotón	Normal
–	Látigo	Normal
–	Ataque Furia	Normal
Nv 48	Perforador	Normal
Nv 55	Malicioso	Normal
Nv 64	Derribo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Tierra/Roca
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN

Rhyhorn ▶ Rhydon (Nv 42)

#113 CHANSEY

Este amable POKéMON es capaz de compartir sus nutrientes huevos con un POKéMON herido.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Destructor	Normal
–	Doblebofetón	Normal
Nv 24	Canto	Normal
Nv 30	Gruñido	Normal
Nv 38	Reducción	Normal
Nv 44	Rizo Defensa	Normal
Nv 48	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 54	Doble Filo	Normal
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN

Chansey

#114 TANGELA

Se camufla tras una gran masa de enredaderas azules. Se dice que nunca dejan de crecer.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Restricción	Normal
–	Atadura	Normal
Nv 29	Absorber	Planta
Nv 32	Polvo Venenoso	Veneno
Nv 36	Paralizador	Planta
Nv 39	Somnífero	Planta
Nv 45	Portazo	Normal
Nv 49	Desarrollo	Normal
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN

Tangela

Ruta 22

Con los ocho Líderes derrotados, es hora de afrontar el desafío final. Sé valiente...

Pokétruco
El Corte puede usarse para segar áreas de hierba. Basta con estar en la hierba y usar Corte. Toda la hierba de tu alrededor desaparecerá, haciendo que los Pokémon que haya no puedan atacar.



¡Gary ataca!

Gary te espera en la Ruta 22, y es más poderoso que nunca.
Tiene un Pidgeot N 47, Growlithe N 45, Exeggcute N 47, Alakazam N 50 y el inicial al N 53.

No lo olvides



1 Calle Victoria

La Calle Victoria conduce al Alto Mando y al último desafío Pokémon. Pero hay guardias.

Si tienes las ocho Medallas de los Líderes los guardas te dejarán pasar, pero si no las has conseguido, ya puedes ir dando la vuelta...



¡Hazte con todos!
Ruta 22

Pokémon	● (Rojo)	● (Azul)
RATTATA	Varios	Varios
SPEAROW	Raro	Raro
NIDORAN (H)	Varios	Raro
NIDORAN (M)	Raro	Varios



¡Hazte con todos!
Ruta 23

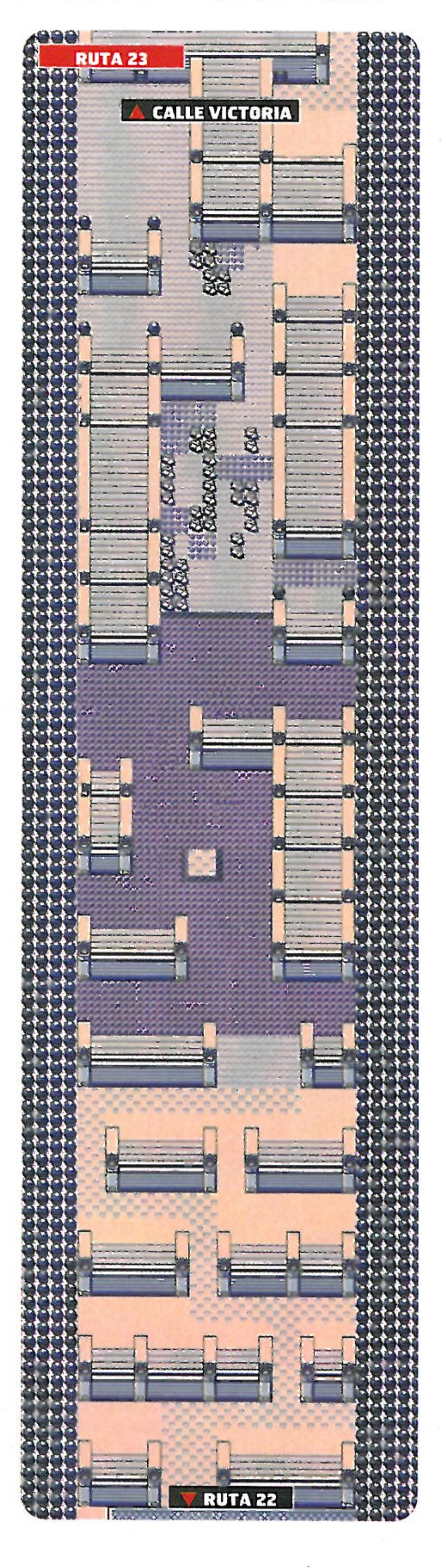
Pokémon	● (Rojo)	● (Azul)
EKANS	Raro	No hay
ARBOK	Raro	No hay
SANDSHREW	No hay	Raro
SANDSLASH	No hay	Raro
FEAROW	Raro	Raro
SPEAROW	Raro	Raro
DITTO	Raro	Raro
SLOWBRO, KINGLER, SEADRA, SEAKING	Raro	Raro

▲ Captura estos Pokémon Tipo Agua con una Caña.

Pokétruco
La Poké Flauta que te dio el Sr. Fuji se puede usar para algo más que para despertar a Snorlax. Cuando uno de tus Pokémon caiga dormido en batalla, usa la Poké Flauta para despertarlo. Ahorrarás dinero en pociones Despertar.

Ruta 23

Ve por aquí para ir al Alto Mando. No hay Entrenadores, pero sí raros Pokémon...





#115 KANGASKHAN

Cuida de su cría en la bolsa que tiene en su tripa. Desde luego, no evitará ninguna pelea para protegerla.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Puño Cometa	Normal
–	Furia	Normal
Nv 26	Mordisco	Normal
Nv 31	Látigo	Normal
Nv 36	Mega Puño	Normal
Nv 41	Malicioso	Normal
Nv 46	Puño-Mareo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

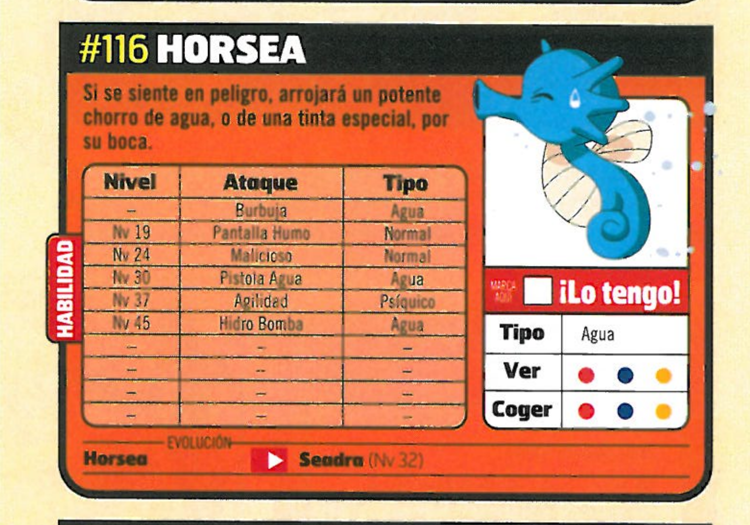
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo: Normal

Ver

Coger

EVOLUCIÓN: Kangaskhan



#116 HORSEA

Si se siente en peligro, arrojará un potente chorro de agua, o de una tinta especial, por su boca.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Burbuja	Agua
Nv 19	Pantalla Humo	Normal
Nv 24	Malicioso	Normal
Nv 30	Pistola Agua	Agua
Nv 37	Agilidad	Psíquico
Nv 45	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo: Agua

Ver

Coger

EVOLUCIÓN: Horsea ▶ Seadra (Nv 32)



#117 SEADRA

Tocar su aleta trasera causa parálisis. Se engancha al coral para mantenerse mientras duerme.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Burbuja	Agua
–	Pantalla Humo	Normal
–	Malicioso	Normal
–	Pistola Agua	Agua
Nv 41	Agilidad	Psíquico
Nv 52	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

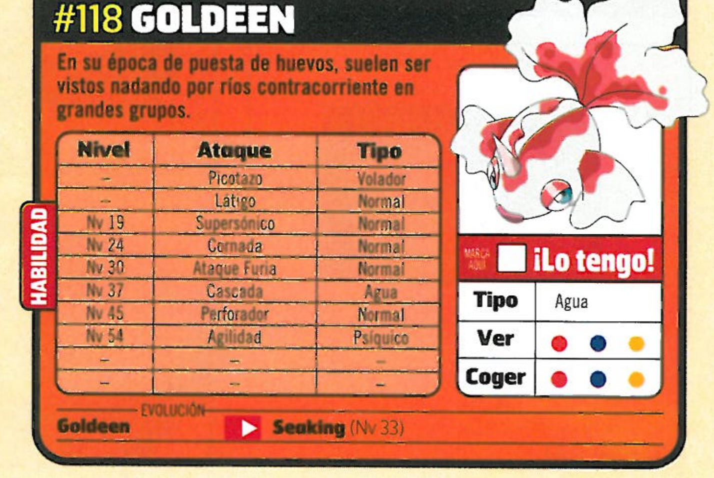
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo: Agua

Ver

Coger

EVOLUCIÓN: Horsea ▶ Seadra (Nv 32)



#118 GOLDEEN

En su época de puesta de huevos, suelen ser vistos nadando por ríos contracorriente en grandes grupos.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo	Volador
–	Látigo	Normal
Nv 19	Supersónico	Normal
Nv 24	Cornada	Normal
Nv 30	Ataque Furia	Normal
Nv 37	Cascada	Agua
Nv 45	Perforador	Normal
Nv 54	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo: Agua

Ver

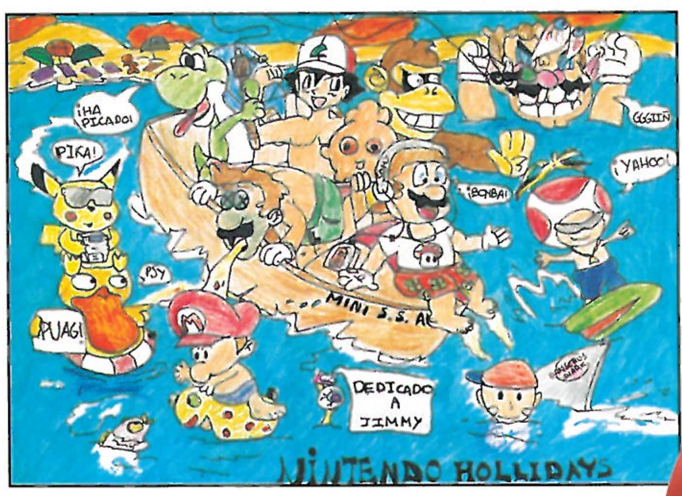
Coger

EVOLUCIÓN: Goldeen ▶ Seaking (Nv 33)



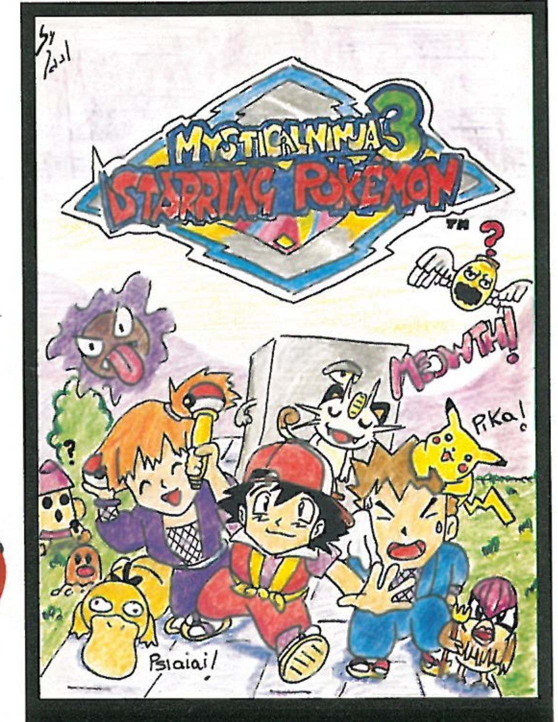
ZONA ZERO

El dibujo del mes



Enrique Durán Bustamante
(Ibiza, Baleares)

En (boing) alta mar, ya puede ser uno más famoso que los Guachi-Punchi, que los "factores humanos" pueden (bing) escaparse igual en un descuido. Sobre todo a Luigi. (¡BONG!). ¿Quieres dejar de saltar de alegría, Jimmy?



Raúl Ciprián Rodríguez
(Pola de Laviana, Asturias)

Una de dos: o Goemon se ha equivocado de aventura, o los Pokémon se han ido de vacaciones al Japón medieval, que tampoco sería extraño. El caso es que imaginación no le falta a nuestro amigo Raúl, que por eso, y por sus buenas artes con el pincel, se ha ganado este espacio extra en nuestra zona común.

A VECES LLEGAN CARTAS...

Ehh... esto... que... no...

Hola Nintendo Acción:

Me llamo ... eeeh... ¡ah! Me llamo Daniel y os escribo esta... bueno os escribo esta... esta... bah. Os la escribo para deciros que quería... que quería... ¡ah, si! Que quería la cosa esa de la memoria. Es que tengo el... eeeeh... el... Bueno el caso es que lo tengo y no puedo grabar mis... eeeeh... mis avances (lo que me ha 'costao' *recordar* la... eeeh... *recordarla*) y cada vez que hago algo... algo... y cada vez que hago algo, después tengo que empezar desde el... el... desde como lo tenía antes de que hiciera algo (y eso no 'pué' ser). Por eso os escribo... os la escribo, Nintendo Acción.

P.D.: Si tenéis algo para la pérdida de *memoria*, os rogaría que me diérais la receta.

P.D.2: Las letras en cursiva, están así por que las he buscado en el... el... en el libro gordo de las palabras (y no precisamente en El Quijote)

David H. Campora Pérez
(Sevilla)



Mario Pérez González
(Sevilla)



Jordi Vadrí Valls
(Sabadell, Barcelona)

Vaya, otra imagen veraniega. ¿¡Pero es que no vais a dejar de recordarnos lo bien que se estaba en la playita, al calorcito del sol, tan agustito, leyendo la Nintendo Acción?! Pues sí que tenéis mala idea, jope. En fin, Link, que tienes que volver a trabajar...



Marc Fernández Vanaclocha
(Barcelona)

10 Controller Pak cada mes

Envíanos tus dibujos, fotos, cartas y, si los publicamos, participarás en el sorteo de 10 Controller Pak para tu Nintendo 64 cada mes. ¡Que no, que no estáis soñando! Ya sabéis la dirección, ¿no? Pues ... Hobby Press. Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid. Mejor si ponéis en el sobre Zona Zero. Las veremos antes.

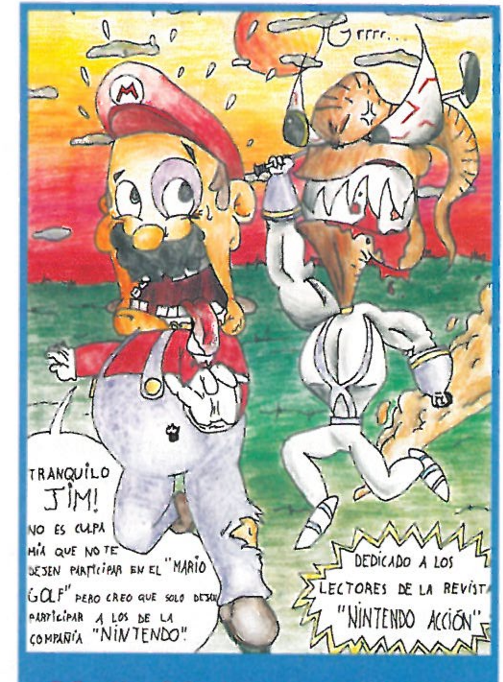




Ángela Mosquera Gavilán

(Reboreda-Redondela, Pontevedra)

Este mes tenemos unos artistazos entre manos. Qué pedazo de dibujos nos habéis enviado. Ángela, sigue así que tú optas a uno de los pads de Nintendo Acción.



Maür Molera Godayol

(Vic, Barcelona)

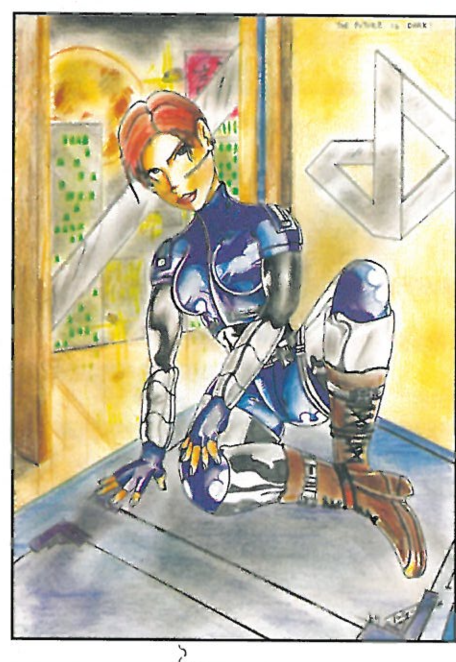
Pues menudo emperramiento ha cogido Jim, la lombriz, con jugar a Mario Golf. Si, ya sabemos que es un cartucho flipante, pero tampoco hace falta que saques la dentadura de esa forma...





Iván Gómez Gutiérrez

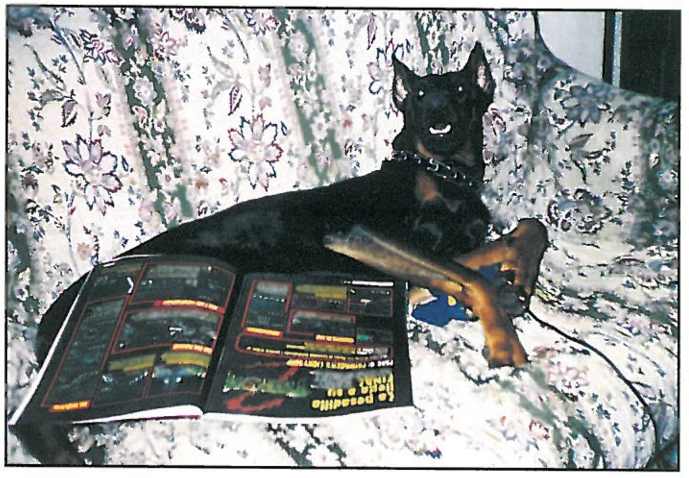
(Coslada, Madrid)



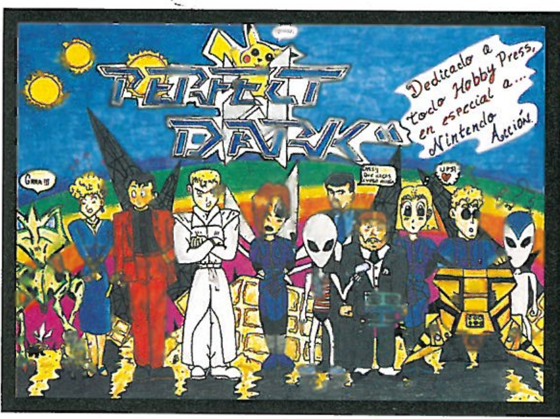
Antonio Escudero García

(Valladolid)

Perfect Dark, bueno más bien Joanna, es otro referente para los artistas de Nintendo Acción. Antonio le ha dado un toque de su propio estilo y la verdad es que le ha quedado perfecta.



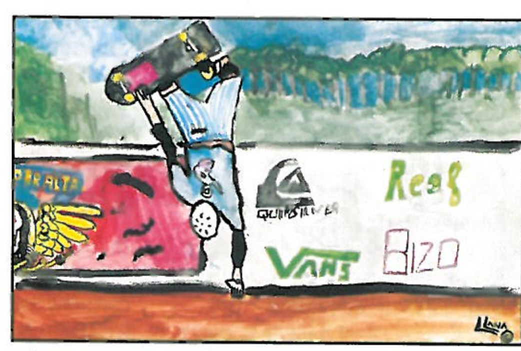
El "perrito" de Pedro Martínez (Murcia)



Sergio Rodríguez Eiras

(Avilés, Asturias)

Retrato de familia, y todos diciendo patata, de los protagonistas de Perfect Dark. Parece el final de una obra de teatro, ¿verdad? Con todos saludando y recibiendo los aplausos del público. Y muchas gracias por la dedicatoria, Sergio.



Juan José Rebanal Fdez.

(Oviedo, Asturias)

✓ Todos los trucos funcionan ✓ Son los últimos disponibles

Trucos en clave Nintendo

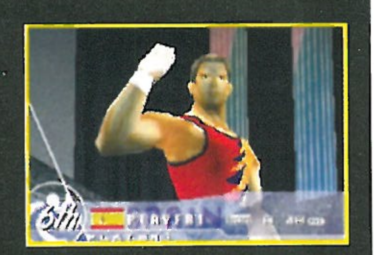
trucos.nintendoaccion@hobbypress.es Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira, 8, 2ª Planta. 28020 Madrid.

N64

Track & Field 2000: Summer Games

Con esto del espíritu olímpico, a uno le da "verguenza" contar cómo hacer pequeñas trampas, o sugerir estrategias extrañas. Es por eso que hemos decidido proponer una de risas...

Introduciendo estas palabras como tu nombre en **Trial Mode** podréis ponerlos a todos verdes.



- **Helsinki:** Dorado claro.
- **Moscow:** Amarillo-Naranja.
- **Munich:** Plateado claro.
- **Roma:** Bronceado brillante.
- **Sydney:** Plata metalizado.
- **Mexico:** Verde.
- **Tokyo:** Rojo.
- **Athens:** Gris plateado.
- **Atlanta:** Amarillo-Naranja.
- **Seoul:** Plata-Púrpura



Y si escribís **L.A.** como nombre en el modo campeonato, activaréjs la prueba de **salto con pértiga**.

N64

Turok 3: Shadow of Oblivion

Introduciendo estos passwords obtendréis ventajitas o tonterídas varias.

- **Todas las llaves:** Lagarto, Libélula, Toro, Oso, Lobo, Aguila.
- **Todas las armas:** Búho, Oso, Búho, Insecto, Halcón (el pájaro más a la izquierda), Búho.
- **Manos y pies grandes:** Lagarto, Lagarto, (no, Jimmy, no hace falta que me quites ningún mal de ojo) Libélula, Caballo, Lagarto, Coyote.
- **Cabezas grandes:** Espíritu indefinido (a la derecha del Búho), Lobo, Serpiente, Conejo, Lagarto, Coyote.
- **Pantalla limpia:** Conejo, Búho, Lagarto, Arce, Salmón, Conejo.
- **Créditos:** Seis veces el Arce.
- **Gouraud:** Lagarto, Salmón, Insecto, Salmón, Lob, Libélula.
- **Sin Cabeza:** Lagarto, Alce, Aguila, Búho, Salmón, Caballo.
- **Invencibilidad:** Cuervo (morado), Salmón, Aguila, Oso, Lagarto, Conejo.
- **Maniquí:** Serpiente, Toro, Serpiente, Rana, Oso, Alce.
- **Menú tarado:** Conejo, Búho, Caballo, Insecto, Oso, Oso.









N64

South Park Rally

N. A.: ¡Han matado a Kenny!
Jimmy: "¡Hijos de blasa!"

Para desbloquear ciertos convecinos de este pueblucho tenéis que conseguir los siguientes retos.

- **Mr. Garrison:** Rally Days #2.
- **Mr. Mackey:** Spring Cleaning.
- **Big Gay Al:** Pink Lemonade.
- **Mephisto:** 4 de Julio.
- **Grandpa:** Halloween.
- **Jesus:** Christmas.
- **Satan:** New Year's Day.
- **Ned:** 4 de Julio con Kyle.
- **Ike:** Coge el cheat item de la punta del ala del aeroplano en Memorial Day.
- **Damien:** Halloween con Kenny.
- **Alien:** Coge dos tartas en Memorial Day.
- **Terrance&Phillip:** Coge cuatro vacas de oro en Christmas.
- **Selección aleatoria de circuito:** Gana el campeonato.

¡oh!

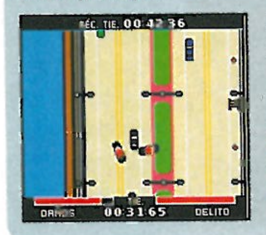
PERFECT DARK

Utiliza el **Transfer Pak** para descargar los siguientes trucos del cartucho de Game Boy Color al de Nintendo 64: **Cloaking Device, Hurricane Fists, R-Tracker, y todas las armas en el modo Solo.**

GBC

Driver

Para activar el menú de trucos tan sólo debéis **resaltar UNDERCOVER** en el menú principal y pulsar **Arriba x 2, Abajo x 2, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba x 2, y Abajo x 2.** Una nueva opción aparecerá como Cheats en el menú principal.







GBC

Wacky Races

Tenemos la mejor receta para que te lo pases pipa con este juego de carreras.

Basta con introducir el siguiente password: **MUTTLEY**, para convertirte en el rey de la pista. Así que ya sabes, si te van Pierre-no-doy-una y su fiel Patán, qué mejor ocasión para darles sopas con onda a los otros.





GBC

Turok 3:

Introduce estos passwords para saltarte cualquier nivel y obtener diferentes ventajas: munición infinita, vidas...

- Vidas infinitas: **FJVHDCK**
- Munición infinita: **ZXLCPMZ**
- Pasar de nivel: **XCDSDFS**

También tenemos los passwords de todos los niveles. Utilízalos si quieres, claro.

Fácil
- Mapa 2: **SDFLMSF**
- Mapa 3: **DVLFDZM**
- Mapa 4: **VFDSGPD**
- Mapa 5: **CSDJKFD**

Medio
- Mapa 2: **VLXCZVF**
- Mapa 3: **DPSDCVX**
- Mapa 4: **ZMGFSCM**
- Mapa 5: **HWKLFYS**

Difícil
- Mapa 2: **CJSDPSF**
- Mapa 3: **CMSDKCD**
- Mapa 4: **SPFPWLD**
- Mapa 5: **TPDFQGB**

N64

Pokémon Snap

–Jimmy: "Pues sí, pues está muy bien, porque aunque haya que hacer alguna foto, se les puede tirar bártulos a los Pokelos y ver cómo ponen pies en Pontevedra. Además me recuerda mucho a mi última nochevieja familiar"

–N.A.: ¿Y ya está?, ¿eso era lo que querías decir...?

- **Cómo pasar el nivel del Río:** Al final del nivel, a la derecha, verás un interruptor. Sobre él, en la pared, hay una abolladura. Lanza una Pester Ball a la abolladura para que un Porygon aparezca y active el interruptor.
- **Cómo activar el interruptor del Valle:** Al comienzo del nivel lanza Pester Balls a los Squirtle para que se vayan del río. Mas adelante encontrarás a esos Squirtle en la base de una colina. Sobre la colina hay un Mankey. Lanza Pester Balls de nuevo a los Squirtle para hacerles subir la colina y empujar al Mankey. Si lo has hecho correctamente, el Mankey aterrizará junto al interruptor. Según te aproximes al Mankey, lánzale otra Pester Ball para lanzarlo hacia atrás y activar el interruptor.



- **Localización de los tres pájaros míticos:**

1. Moltres está en el nivel volcán. Su huevo está bloqueando el paso, de modo que sólo tienes que tirarle una manzana o Pester Ball para que surja de la lava.

2. Para que aparezca **Zapdos** tienes que atraer a Pikachu hasta el huevo que hay en el túnel y tocar la Pokeflauta. Si lo has hecho bien, Pikachu lanzará el huevo de un golpe, rompiéndolo al caer al suelo.

3. Para fotografiar a **Articuno**, toca la Pokeflauta cuando veas en pantalla a Jinx y al huevo en cuestión.





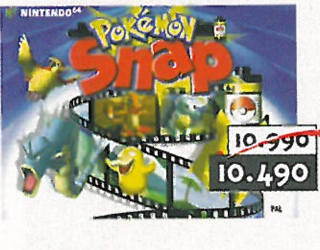


www.centromail.es



NINTENDO 64 14.990

NINTENDO 64 PIKACHU ~~20.990~~ 19.990





POKÉMON SNAP ~~10.990~~ 10.490

- **CABLE RF** 2.990
- **MANDO DE CONTROL** 4.990 (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO)
- **MEMORY EXPANSION PAK** 4.990
- **MEMORY PAK** 2.990
- **RUMBLE PAK** 3.490
- **TRANSFER PAK** 2.990













- **ARMY MEN SARGE'S HEROES** ~~8.990~~ 8.490
- **BLUES BROTHERS 2000** ~~8.990~~ 8.490
- **CASTLEVANIA 2** ~~11.900~~ 9.990
- **DONKEY KONG 64 + MEMORY** ~~12.990~~ 10.990
- **HERCULES** ~~8.990~~ 8.490











- **ISS 2000** ~~10.900~~ 10.490
- **I. TRACK & FIELD: SUMMER G.** ~~9.990~~ 8.490
- **JET FORCE GEMINI** ~~9.990~~ 9.490
- **MARIO PARTY 2** ~~9.990~~ 9.490
- **MARIO TENNIS** ~~9.990~~ 9.490











- **MICRO MACHINES 64 TURBO** ~~9.990~~ 4.990
- **OPERATION WINBACK** ~~8.990~~ 8.490
- **PERFECT DARK** ~~10.990~~ 10.490
- **POKÉMON STADIUM + T. PAK** ~~12.990~~ 12.490
- **QUAKE 64** ~~3.990~~ 3.690





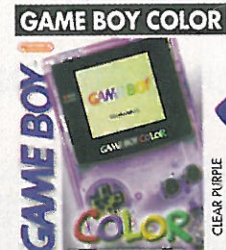


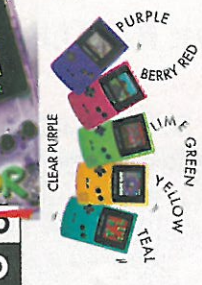




- **RAYMAN 2** ~~9.990~~ 9.490
- **RIDGE RACER 64** ~~9.990~~ 9.490
- **THE LEGEND OF ZELDA 2** ~~10.990~~ 10.490
- **TUROK 3: S. OF OBLIVION** ~~9.990~~ 9.490
- **TUROK: RAGE WARS** ~~5.990~~ 5.490

GAME BOY COLOR





GAME BOY COLOR ~~12.990~~ 12.490





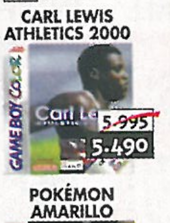






- **ADAPTADOR CORRIENTE LOGIC 3** 1.290 (BLACK, PURPLE)
- **GAME BOY CÁMARA** ~~7.990~~ 3.990 (VERDE, AMARILLA, AZUL, ROJA)
- **LINK CABLE LOGIC 3** 1.490 (BLACK, PURPLE)
- **MALETÍN LOGIC 3 MY ORGANIZER** 2.990 (GREY, PURPLE)







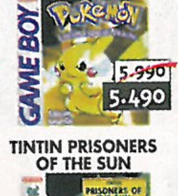




- **CARL LEWIS ATHLETICS 2000** ~~5.995~~ 5.490
- **DAIKATANA** ~~5.990~~ 5.490
- **INTER. SUPERSTAR SOCCER 2000** ~~5.900~~ 5.490
- **INTER. TRACK & FIELD: SUMMER GAMES** ~~5.900~~ 5.490













- **METAL GEAR SOLID** ~~5.900~~ 5.490
- **PERFECT DARK** ~~6.990~~ 6.490
- **POKÉMON AMARILLO** ~~5.990~~ 5.490
- **POKÉMON AZUL** ~~5.990~~ 5.490
- **POKÉMON PINBALL** ~~5.990~~ 5.490
- **POKÉMON ROJO** ~~5.990~~ 5.490















- **RUGRATS: TOTALLY ANGELICA** ~~6.490~~ 5.990
- **SPIDER-MAN** ~~6.490~~ 5.990
- **TINTIN PRISONERS OF THE SUN** ~~5.990~~ 5.490
- **TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION** ~~5.990~~ 5.490
- **TWEETY'S HIGH-FLYING ADVENTURE** ~~5.990~~ 5.490
- **X-MEN: MUTANT ACADEMY** ~~6.490~~ 5.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 30 de noviembre.

pedidos por internet **www.centromail.es**

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodriguez Carracido, 13 ©981 599 288

ALICANTE
- **Alicante**
  - C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Via s/n ©965 246 951
  - C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ©966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 14 ©950 260 643

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ©971 720 071
  - C.C. Porto Pi Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
- **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
  - C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ©933 608 174
  - C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
  - C/ Sants, 17 ©932 966 923
- **Badalona**
  - C/ Soledat, 12 ©934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
- **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ©937 192 097
- **Manresa** C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ©938 721 094
- **Mataró**
  - C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
  - C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781

BURGOS
- **Burgos** C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717

CÁCERES
- **Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ©956 337 962

CASTELLÓN
- **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ©957 498 360

GIRONA
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
- **Figueres** C/ Moreria, 10 ©972 675 256

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
- **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293

HUELVA
- **Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630

HUESCA
- **Huesca** C/ Argensola, 2 ©974 230 404

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ©953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Mugica, 6 ©941 207 833

LAS PALMAS DE G. CANARIA
- **Las Palmas**
  - C.C La Ballena. Local 1.5.2. ©928 418 218
  - Pº de Chil, 309 ©928 265 040
- **Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701

LEÓN
- **León** Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ©917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
  - C.C La Vaguada. Local T-038. ©913 782 222
  - C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ©918 802 692
- **Alcobendas** C.C. Picasso, Local 11 ©916 520 387
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ©952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806

PONTEVEDRA
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ©986 432 682

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ©923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
- **Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083

SEGOVIA
- **Segovia** C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ©921 463 462

SEVILLA
- **Sevilla**
  - C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604

TARRAGONA
- **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ©977 252 945

TOLEDO
- **Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
  - C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - C/ Antonio Sangenís, 6 © 976 536 156
  - C/ Cádiz,14 © 976 218 271



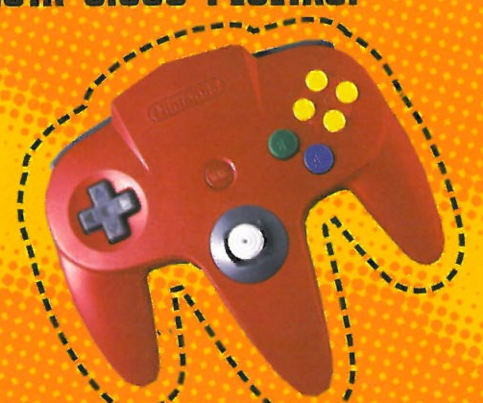


OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN

Nintendo Acción

1 OFERTA MANDO.

POR SóLO 6.700 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 5.000 PESETAS.

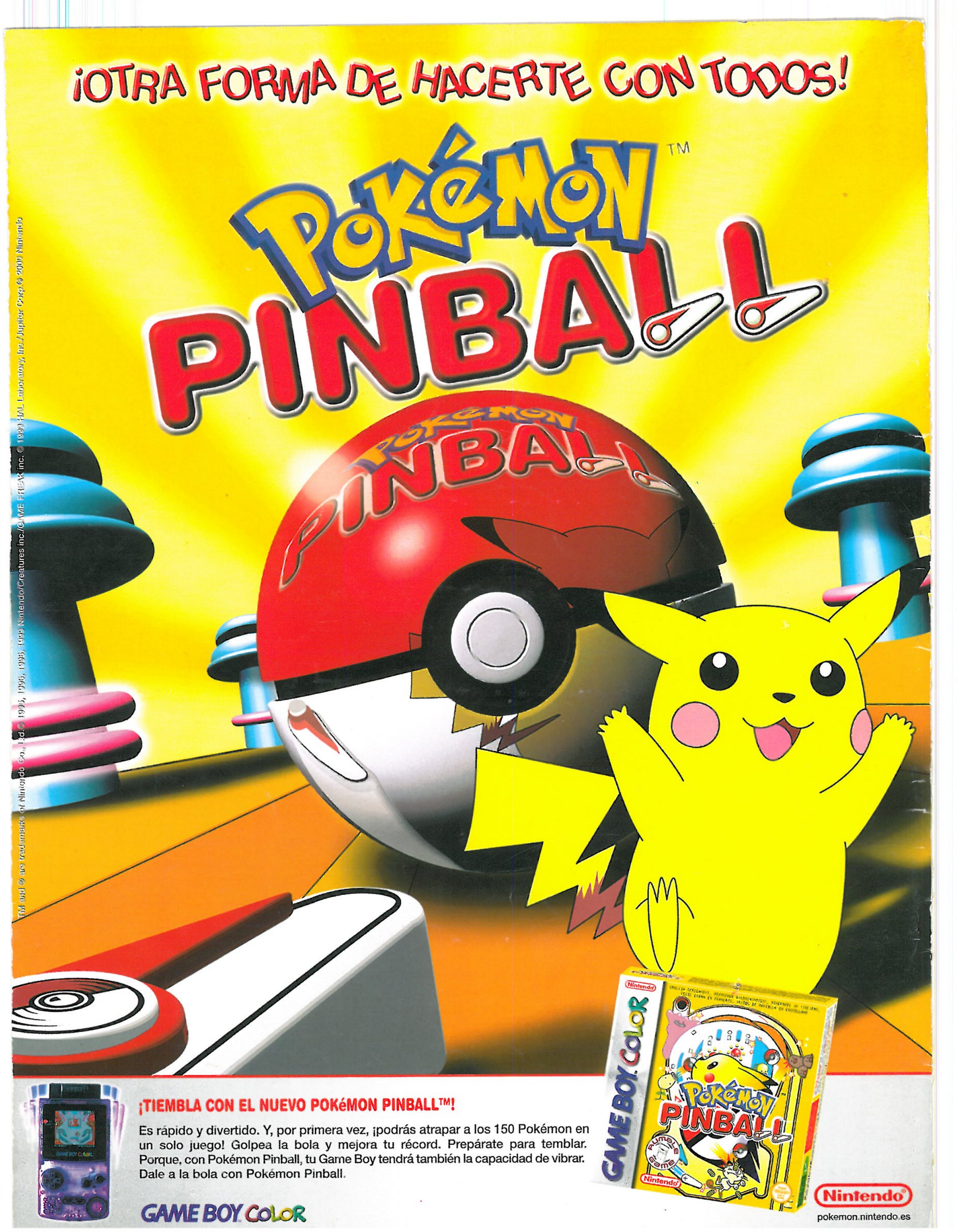


2 OFERTA 25%DTO.

SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (5.400 -25% = 4.050 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h. o de 16h a 18,30h a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la direcciÓN e-mail: suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO



¡OTRA FORMA DE HACERTE CON TODOS!
POKéMON PINBALL™
¡TIEMBLA CON EL NUEVO POKéMON PINBALL™!
Es rápido y divertido. Y, por primera vez, ¡podrás atrapar a los 150 Pokémon en un solo juego! Golpea la bola y mejora tu récord. Prepárate para temblar. Porque, con Pokémon Pinball, tu Game Boy tendrá también la capacidad de vibrar. Dale a la bola con Pokémon Pinball.
GAME BOY COLOR
Nintendo
pokemon.nintendo.es
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1995, 1996, 1998, 1999 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. © 1999 HAL Laboratory, Inc./Jupiter Corp © 2000 Nintendo